別冊宝島315

このゲームがすごい！
プレイステーション編

遊べるタイトルが
絶対見つかる
ゲームガイドの
決定版!!



ファイナルファンタジーVII大解剖
禁断！・裏FFVIIの世界
検証！・FFVIIは本当に面白かったか？

必携！
特選ゲーム200本を完全ガイド！
あらゆるジャンルからセレクション
PlayStation BestGame200

別冊宝島
315
このゲームがすごい！・プレイステーション編
宝島社



このゲームがすごい!

プレイステーション編

遊べるタイトルが絶対見つかるゲームガイドの決定版!!



このビジュアルがすごい!

Visual Shock!

プレイステーションの映像表現

プレイステーションが登場して以来、すでに２年半が経過した。この２年半で、ゲームソフトはスーパーファミコン以前の時代とは大きくその姿を変えてきている。とりわけハードの性能向上にともなう映像表現の進歩には驚くばかりだ。

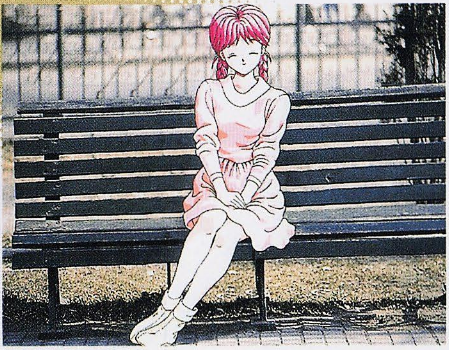
テレビゲーム、と聞いてその昔連想したのは「ピコピコ音」であり「ドット絵」だった。

目の粗い〝点〟の集合体がキョッキョッキョッキョッという不気味な音と共にぎこちなく動く、それがゲームのイメージだったのである。ゲームにおけるグラフィック（キャラクター）の位置づけは、映画やアニメなどの映像表現とは当然のごとく別の次元にある、ゲームを進行するための記号に過ぎなかった。

しかし現在はまったく事情が異なる。テレビをつければ、派手なＣＧを駆使した新作テレビゲームのスポットＣＦが、大仰なＢＧＭと共に目に飛び込んでくる。今や画面に描かれているのは、抽象化された記号ではなく、ポリゴン技術を駆使し、実写画像を取り込み、ＣＧ技術の粋を集めたリアリティ溢れる超現実的な空間だ。

それでは、具体的にプレイステーションのグラフィックを支える機能について説明しよう。

まずムービー。ビデオを再生するのと同じ技術だと考えてもらえば話が早い。もともとの素材が実写であれアニメであれＣＧであれ、動画映像として再生して見ることができるというものだ。動画のデータは、そのままではデータ量が膨大でＣＤ－ＲＯＭに収めることができないため、データは〝圧縮〟された状態でＣＤ－ＲＯＭに収められる。これを鑑賞するにはプログラムを解凍しなければならないが、プレイステーションは、この作業をハード側で行なうことができる。つまり制作者側が、比較的気楽に、ゲームにムービーを挿入できるということだ。











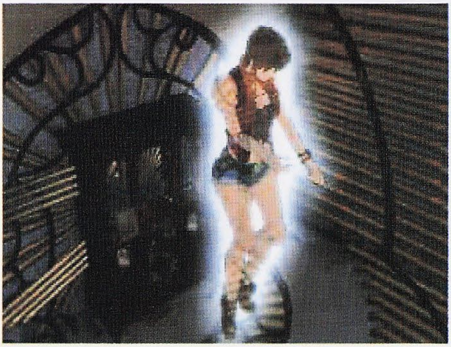




結果として現在あるプレイステーションのソフトには必ずと言っていいほど、ムービーが収録されている。このムービーという手法の導入により、クオリティの高いCGやアニメーション、あるいは映画やプロモーションビデオのような実写映像が、ディスプレイに溢れるようになったのである。

次にポリゴンだ。ポリゴンとは多角形の組み合わせによって立体的な絵を描く技術で、プレイステーションはこの処理を実行するためのハードを最初から積んでいる。スーパーファミコンではソフトに特殊なチップを積み、それでも必要最低限の処理しか実現できなかったポリゴン表現を、プレイステーションはいともたやすく行なってしまう。さらに２Ｄのドット打ちよりもグラフィッカーに負担がかからないというメリットもあり、現在では２Ｄではなく３Ｄのゲームソフトのほうが多くなっている。３Ｄで描かれたリアリティのある空間表現は、プレイステーションにおいては、もはや定番だとさえ言える。

最後にプレイステーションの映像表現を語る上で忘れてはならないのは、ゲーム機としてこれらの機能が拡大したことによって、他分野のアーティストがゲーム制作に興味を持ち、参入してきたということだ。彼らの新しい血、意欲、センスが、プレイステーションのビジュアルに、それまでの一六ビット機の時代とは異なる斬新な映像表現をもたらしているのである。







LOVE

圧倒的なCGのクオリティと物量で、作品への興味がある、なしにかかわらず、すべてのユーザーを驚嘆させた『FF Ⅶ』。はたして、いったいどこが"すごい！"のか？

MovieがMovieのように

ゲームの用語で「ムービー」と言うときには、それはメディア、ジャンルとしての映画ではなく、ゲーム機上で再生する動画映像一般のことを指している。

当然、『FFⅦ』にもこの〝動画映像一般〟は大量に収録されている。しかしこのページで紹介するムービーは、〝動画映像一般〟などという意味合いを超え、まるで映画のような迫力で見る者に迫ってくる。

様々な種類のグラフィックが入り乱れる『FFⅦ』の中でも、このようなスケールの大きいCGムービーが流れる範囲は数カ所に限定されている。もっともインパクトが強いのは、やはりオープニングであろうか。顔の造作はアニメ的でありながら、周囲のリアルな(『メトロポリス』〜『ブレードランナー』的)背景に、透過光に照らされて神秘的に浮かび上がる美少女・エアリスのアップに始まり、巨大な魔晄都市・ミッドガルの全景へとカメラが移行し、やがて本編のタイトルロゴが出現する様は、どこかで観たハリウッドスタイルのスペクタクル映画のようである。

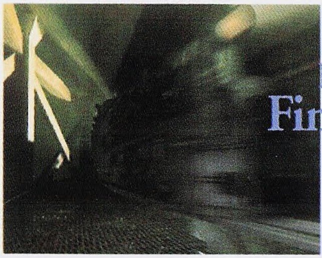
一枚ごとの画像も、例えば列車の外観を描いたムービーでは、流線型の列車の速度感を強調すべくさらに流線を付け加えるなどの加工が施されており、スクウェアがつくったと知らなければ偏執狂の仕業と言ってしまいたくなる。



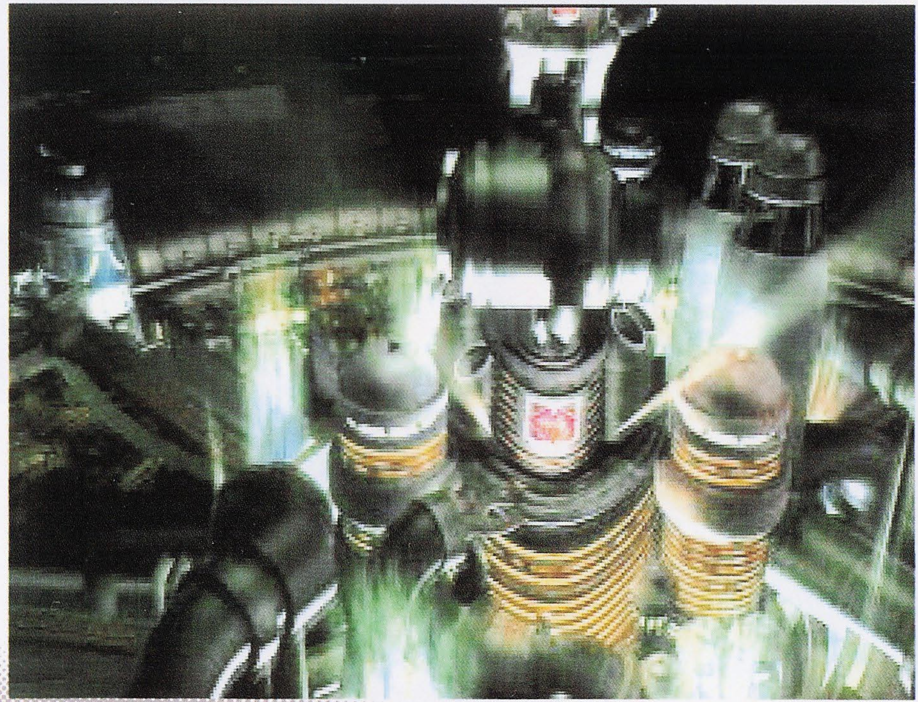








Here we go
Final Fantasy
VII



Final Fantasy VII
【ファイナルファンタジーVII】

●発売元：スクウェア●発売中●定価¥6,800（3枚組）／ファミコン時代から続くRPGの人気シリーズ第7作。開発スタッフは過去最大規模。

Final Fantasy VIIがすごい！





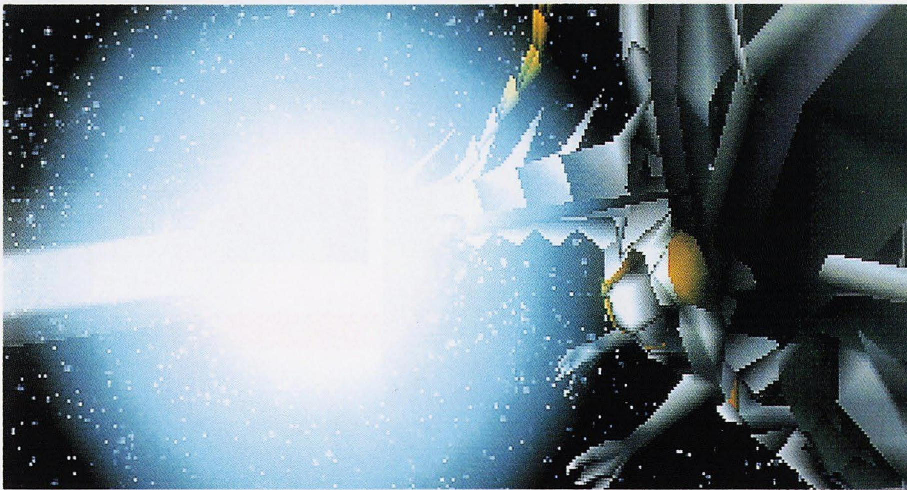


Here we go
Final Fantasy VII











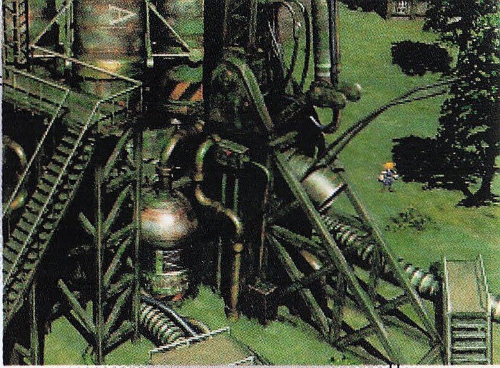


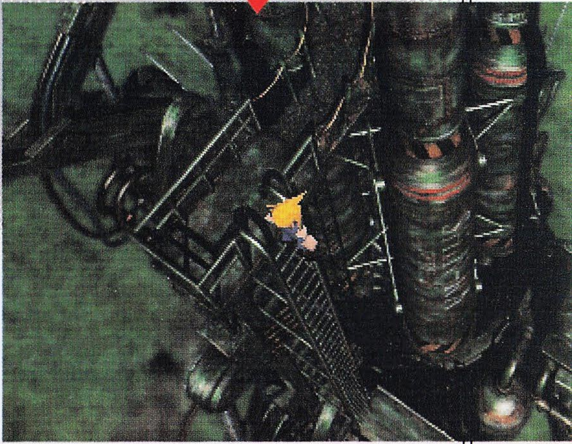
バトルのエフェクトがすごい

まるで回舞台を観ているかのように、くるくると視点が回転するものの、バトルシーンは『FⅦ』がRPGであるということを思い起こさせてくれる。しかし旧態依然としたステータスウインドウが支配するこの画面すら、プレイステーションにプラットフォームを変更するにあたり、大きな変化を見せている。

光線などのエフェクトの強化がそのひとつだが、なかでも召喚魔法はとびきり派手だ。光が派手なだけでなく、宇宙や上空で召喚獣がこれみよがしなパフォーマンスを繰り広げ、そこから地上の敵モンスターにダメージを与えるのである。モーゼが海を割るがごとき大スペクタクルだと言えようか。

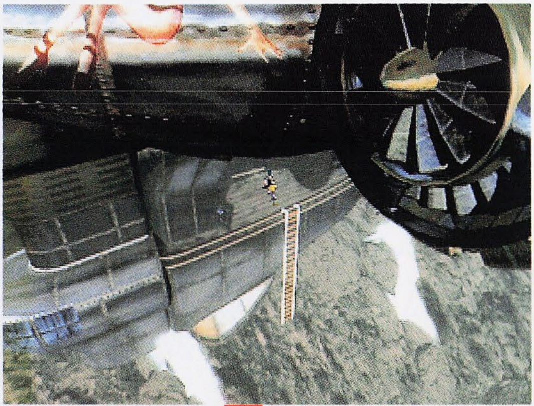




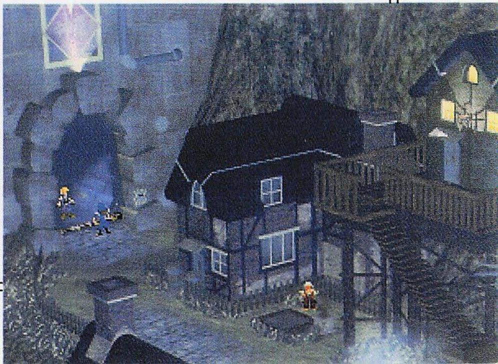


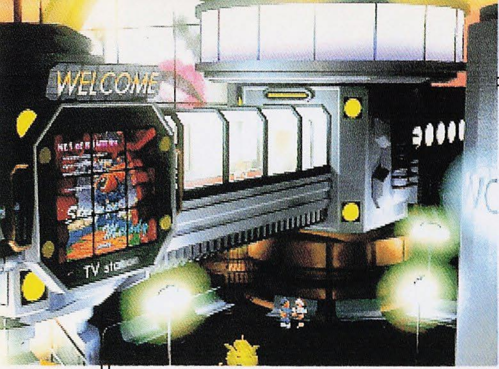
背景がキレイですごい
キャラがちっちゃくてすごい

描き込まれているのは、何もムービー中のCGばかりではない。ムービーと、プレイヤーがキャラクターを操作する部分との継ぎ目を感じさせないようにすべく、キャラクター以外の背景にあたる部分も実に精緻に仕上げられている。
　この背景は、通常のゲーム画面からそのままムービーに移行することを前提に作画されていることもあり、パースがつけられている。パー



Here we go
Final Fantasy
VII





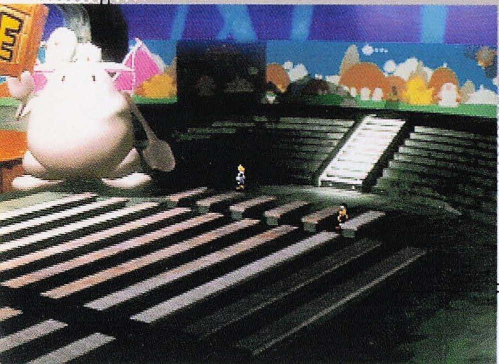


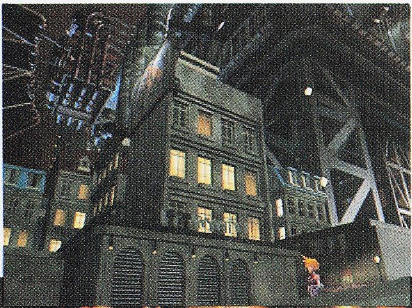
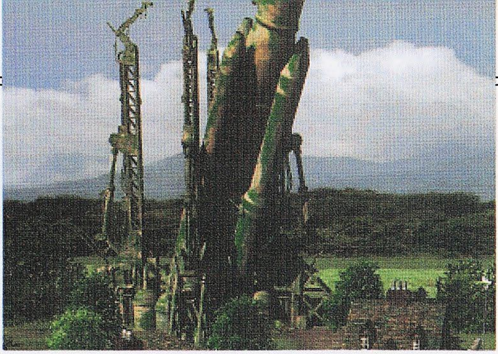


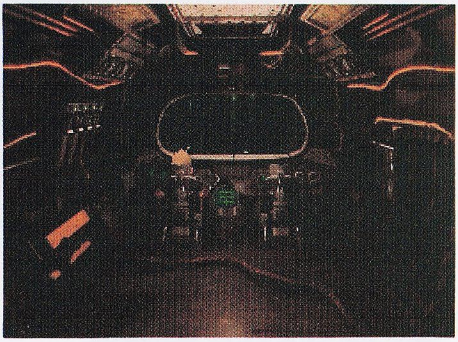
スをつけた画面の中を、同じ大きさのキャラクターが動くのは不自然だ、と誰もが思うだろう。ところが、それは大間違い。キャラクターは手前から奥に移動するにつれ、そのサイズをどんどん縮めていく——つまり小さくなっていくのである！

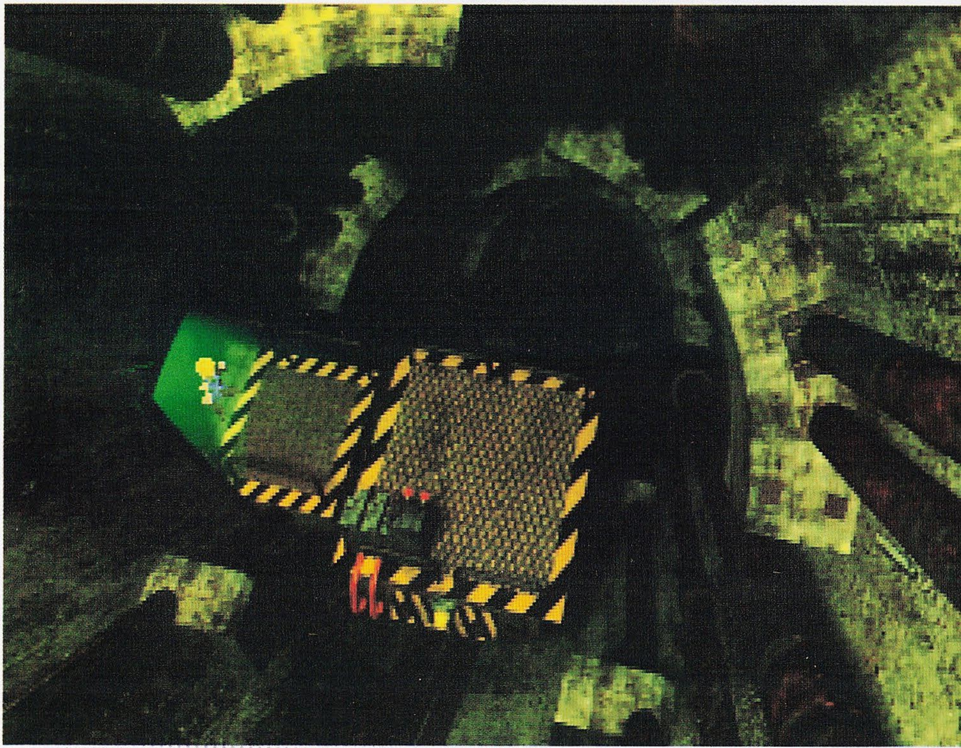
レンダリングCGはリアルタイムでは動かせないが、ポリゴンのモデルはリアルタイムで動かすことができる。キャラクター側のサイズを変えることにより、背景をリアルな密度で固定した移動画面は、ひたすら刺激的である。







Here we go
Final Fantasy VII





このアングルがすごい

ひとつのゲームの中で用いられるカメラアングルはそう多くはない。３Ｄのアクションゲームや格闘ゲームでは、キャラクターを中心にして、様々なアングルからカメラを構えているように思えるが、それはたんに角度を変えているというだけだ。

では映画的な演出の施されたＲＰＧやシミュレーションゲームはどうかといえば、これまた客観視点にこだわった作品は少ない。

『ＦＦⅦ』はムービー部以外でも映画的なカメラアングルを保持し続ける。ジャンルこそＲＰＧだが、この一点をもってしてインタラクティブムービーと呼んでもいいのかもしれない。



Shock

「キレてる」世界観を描ききった『九龍風水傳』のCG。常軌を逸した人物表現や、背景描写の数々をつぶさに紹介していこう。

へんな人たちがすごい

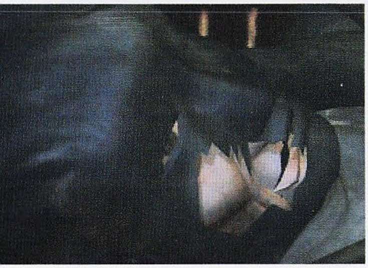
キャラクターというよりは「人」である。映画のようにただリアリスティックに用いるのではなく、かといってアニメでもなく、CGとして独自の表現ができないか――その思いで挑んだ結果が、この異形なる人たちだ。

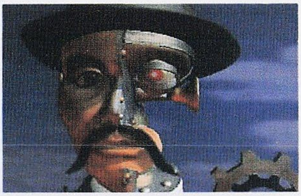
マペットや文楽など、人形を祖に持つ肌触り、そしてなんといってもその突拍子もないデザイン。なんでこんなに気が違ってしまったのか。シュルレアリスムの絵画からの引用、俵孝太郎そっくりな路人(路傍の人)、激しく人体改造を繰り返した者、彼らはあまりに危険すぎる。

さらに危険であるというだけでなく、ユーモラスさを持ち合わせているという点がすごい。思わず真似をしたくなる表情満載の、キテレツ顔大百科な人たちに注目だ。

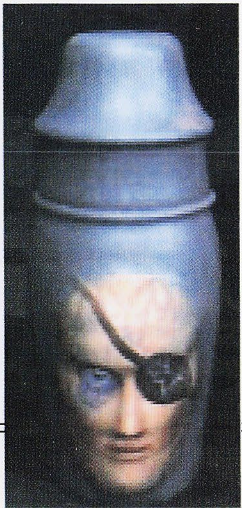




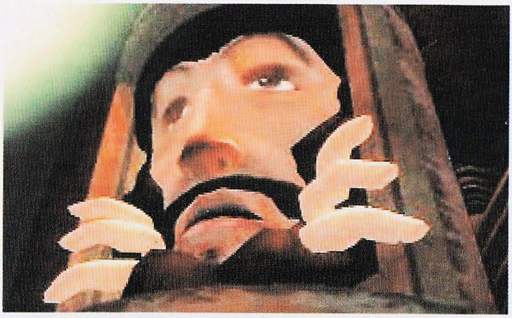
















Here we go
KOWLOON'S GATE





KOWROON'S GATE
【クーロンズ・ゲート】

●発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント●発売中●定価￥7,800（4枚組）／突如として、我々の住む陽界の香港に姿を現した陰界の九龍城に乗り込んだ風水師を体験する。

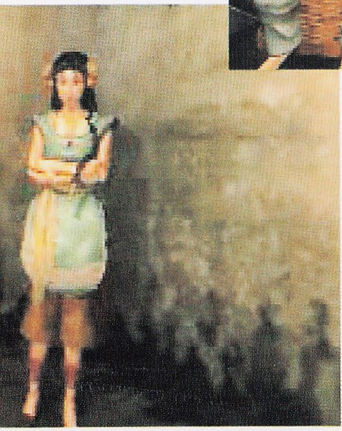
KOWLOON'S GATEがすごい！

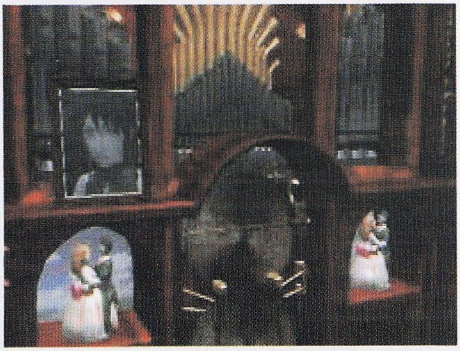
Here we go
KOWLOON'S GATE







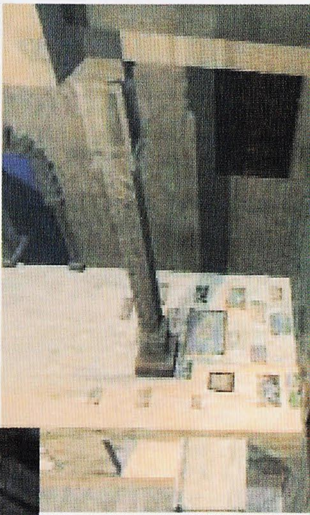


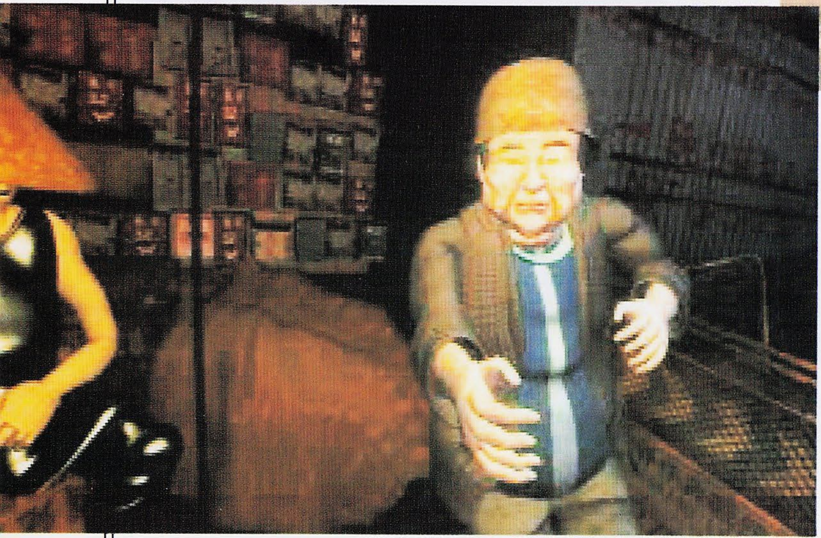














アジアンゴシック&シュールな街(部屋)がすごい

なんとも汚い。これだけ汚く、しかもネオンでごたごたと飾り付けられた街はゲームの世界では滅多にないだろう。いや、現実の世界でもこれだけ汚く、かつ賑やかで濃い感じのする街は存在しないのかもしれない。やはり『クーロンズ・ゲート』の陰界の街並みは、ゲームという電子の世界でのみ成り立つものなのであろうか。

CGとは綺麗なものをより美しく描くためだけにある術ではない。汚いものをそれらしく見せるためにも、用いられていいはずだ。そう言ってしまえば、当たり前だが、これまでこの考えは、あまり実行されてはことがなかった。そういう発想を持った人間がゲーム業界に少なかったからということもあるが、単純に大変な作業だから、という理由も大きいだろう。汚しをかける道具としては、コンピュータは絵の具より使いづらい。絵の具ならば筆でこすれば済むが、立体的に物を配置していくCGでは、あらかじめモデルを多く置き、テクスチャーを細かく、地道に貼るという作業を繰り返していくしかないのである。

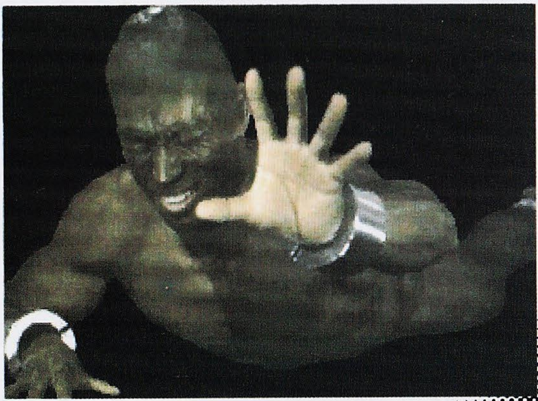
『クーロン』ではごちゃごちゃとした猥雑感を醸し出すためにそれこそ無制限に無意味なオブジェを付け足しまくっている。そのせいか、画面の端々から妙な執念が漂ってくるようだ

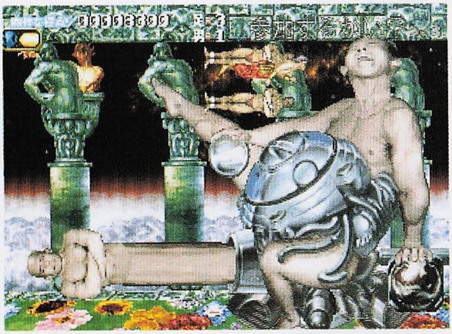
アジアンゴシックな建造物は今や、香港まで足を伸ばすことなく鑑賞できるのである。

●発売元：メサイヤ●発売中●定価￥5,800／PCエンジンから続く人気シリーズ。本作のキャラクターはすべて実写で取り込まれた人間である。

マッスルがすごい

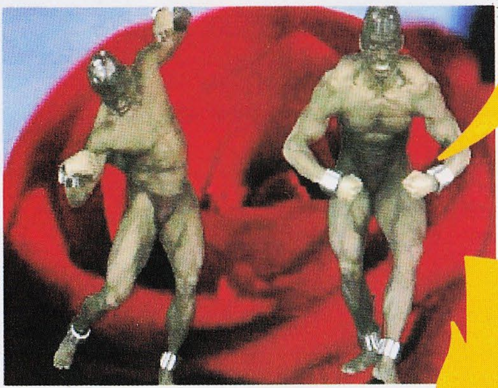
本来、ドット絵に象徴されるテクノで電子的な記号に満ちているはずのゲームに、実写の人間が出てきたときのインパクトは相当なものだ。さらに背景がドット絵となると、違和感にいっそう輪をかけることになる。『超兄貴』は、この違和感を逆手にとり、最初からその異常さを見せつける。写真をご覧いただきたい。たんなるわいせつ物陳列罪に成り下がっている。しかも女性の裸体とは異なり、倫理規定にはひっかからない。あぁ……。

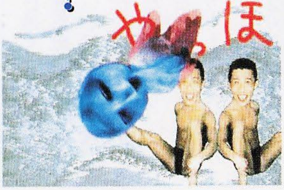






乱れ飛ぶ全裸の男！





Visual Shock！

不快 其ノ壱

●発売元：ココナッツジャパン●発売中●定価￥5,800／海外産の「DOOM」タイプの３Ｄシューティングゲーム。宇宙船にたったひとり生き残ったコックがエイリアンと戦う。

不快 其ノ弐

Visual Shock !

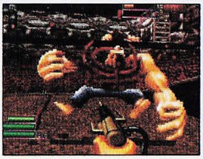




みにくい異星人がすごい

このゲームは、掲載した写真のふたつの要素がすべてだ。すなわち〝手〟と〝おけつ星人〟。ドタバタと暴れ回るエイリアンたちは戯画的なのに、ワイパー代わりに自らの視界を覆う血を拭う掌は、やけにリアル。そして人間の下半身に口が生えたようなエイリアン。正式な設定名称はあるのだろうが、おけつ星人としか呼びたくなくなるようなすごいデザインである。おまけに、その口からは排泄物としか思えない岩を吐いてくるのだからたまらない。最悪だ。ここまでバッド・テイストなビジュアルはたしかにすごい。喜ぶのは小学生と変態とマニアだけかもしれないが……貴重な文化遺産か？





●発売元：EAV●発売中●定価￥5,800／エイリアンの侵略により人類存亡の危機にさらされた近未来のロシア。最終兵器スティール・コサック・パワースーツに乗り込む〝イワンのばか〟に命運は託された。

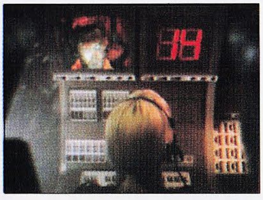
顔
クレイジーイワン

Visual Shock！

狂気の笑いがすごい

このゲームのポイントは登場人物たちの極端な表情だ。この目線の演技は『大災難』や『裸の銃（ガン）を持つ男』など、アメリカのブラックなコメディー映画に散見される類のもの。まさかこんなすごい顔がゲームで拝めるとは思ってもみなかった。





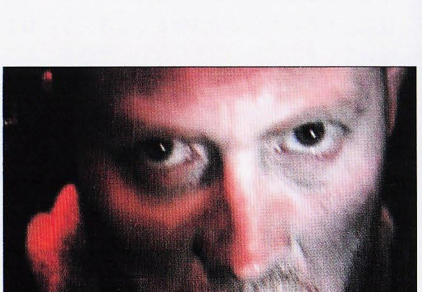






なっ、なんだこの顔は…





デストラクション・ダービー2

●発売元：SCEI ●発売中●定価￥5,800／着順ではなく、どれだけアザーカーを破壊できたかを競うレーシングゲームの第２弾。本作からピットでの故障箇所の修復が可能となっている。

飛び散る破片と跳ね上がる車がすごい

平均的な日本人が、交通事故に遭ったり、それを目撃する可能性は皆無とは言わないが、そう滅多にあることではない。

しかしこの『DD 2』さえあれば、部屋の中で何度でも車が壊れていく様を楽しむことができる。じつに絶妙なかたちにバラけて飛ぶ破片、そして衝突時のショックによって中空に跳ね上がる車体！　これらは見ている者に恍惚をもたらす。なんてすごいんだ、破壊って素晴らしい！　というわけである。映画化されたバラードの『クラッシュ』では、交通事故とエクスタシーの関係が強調されているが、『DD 2』のクラッシュもまた、本物に劣らずいい味出してます。

破壊

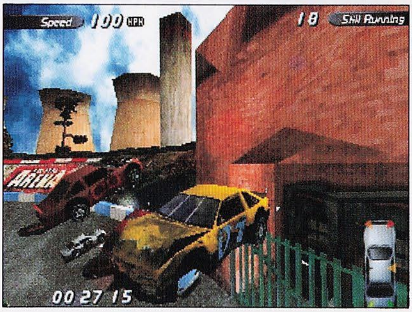
Visual Shock !





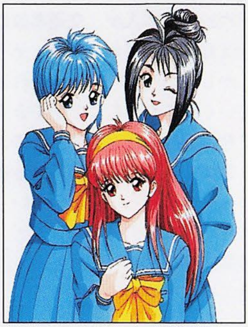
ブッ飛ばされたとしても それはそれで幸せだ





●発売元：コナミ●発売中●定価￥3,800／大ブームを日本中に巻き起こした恋愛シミュレーションゲーム　ときめきメモリアル　の番外編的ソフト。クリアすると、ハートナーの女の子の水着姿が見られるクイズ・ゲームや、CG ホートレートを収録。



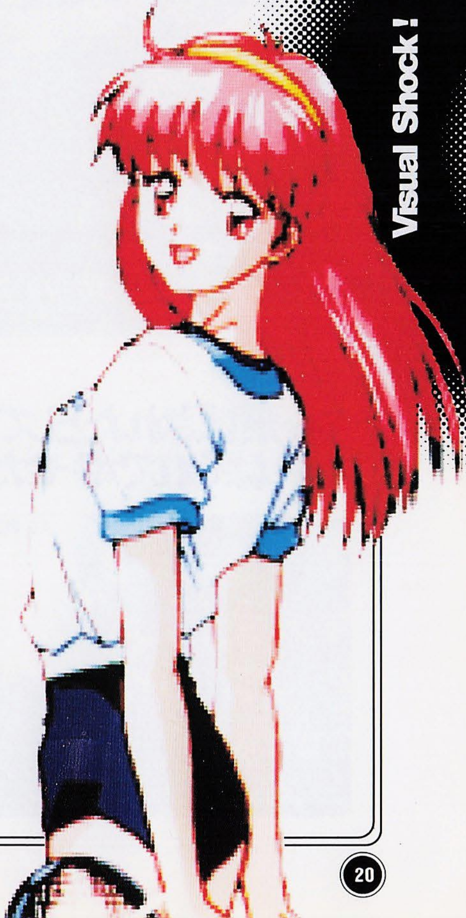




画質がすごくいい

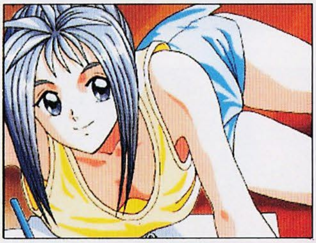
『ときメモ』の非ゲームソフトが出現してしまった。もはや死語となった「マルチメディア」的展開を狙ったのではなく、単純にキャラクターの人気をあて込んで制作された、ファン向けのサービス・ソフトである。この『プライベートコレクション』には、通常のゲーム画面よりも解像度の高い（データのサイズが大きい）CGが多数収録されていて、それらはもはや、画集を購入する必要性を感じさせないくらい美しい。同時に収録されているミニ・ゲームの画面も同様に美しい。グラフィックに割ける容量に余裕があるせいだろうか？　精緻な印象を受ける。



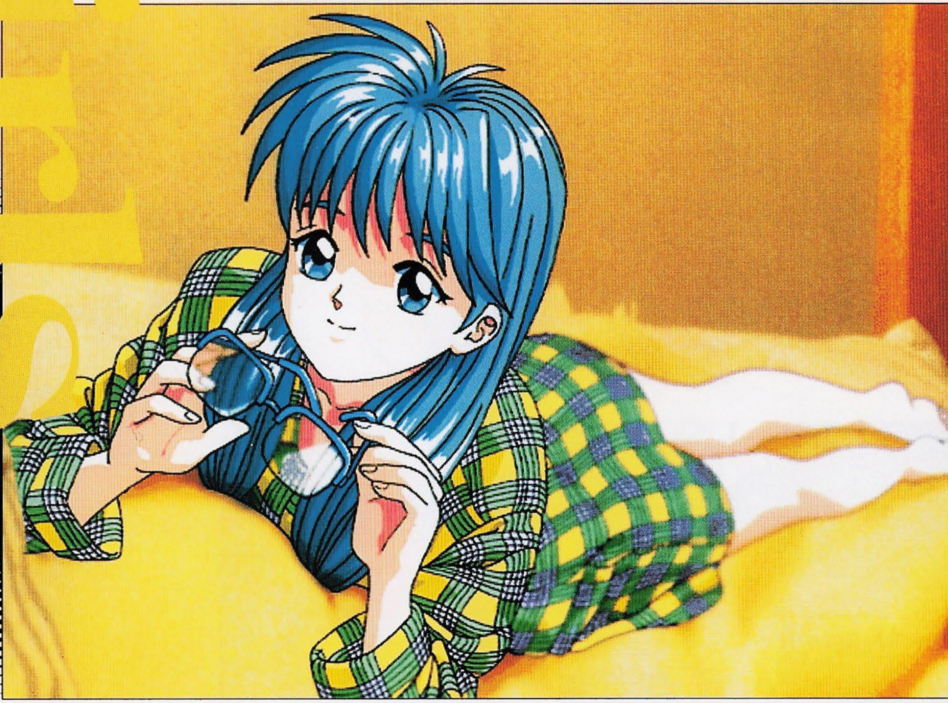


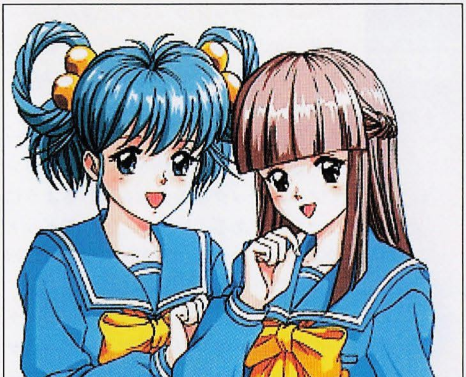
Girls

Visual Shock !





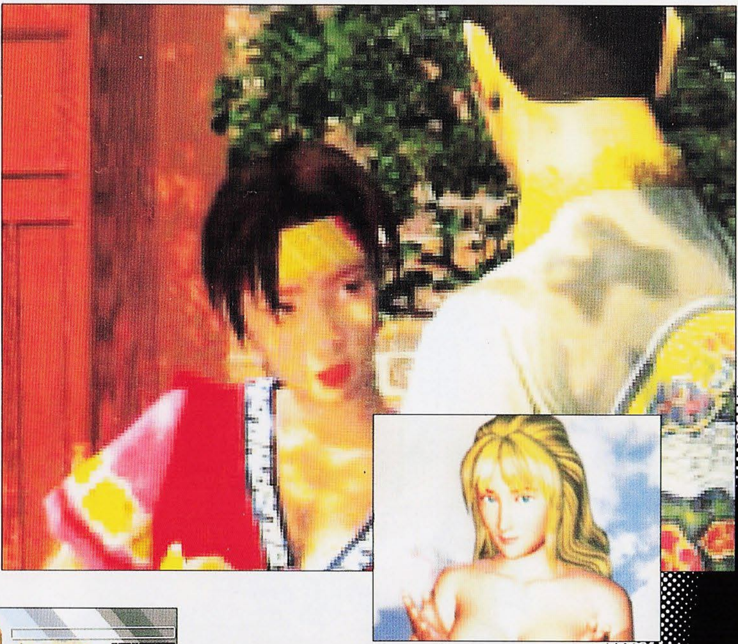




ふだん着の彼女たちを
流麗なグラフィックで堪能

●発売元：ナムコ●発売中●定価￥5,800／ゲームセンターで稼働していたポリゴン対戦格闘ゲームの移植作。素手ではなく、なんらかの武器を持って戦うのが特徴。

ポリゴンだけど肉感的で アニメチックな美少女がすごい









『バーチャファイター』の印象が強かったせいか、94年当時のポリゴンと美少女キャラの組み合わせに対する評価は必ずしも高いとは言えなかった。

だが、それも昔の話だ。クリエイターの修練(欲望？)の賜物か、今はポリゴンでアニメチックな美少女を描けるようになったのである。しかも、２Ｄのドット絵よりも生々しく、肉感的に。巷では"ポリゴン肉" などと称され始めているが、『ソウルエッジ』における女性キャラクターの描写は、オープニングムービー、ゲーム画面を問わず、新たな美の基準を示している。

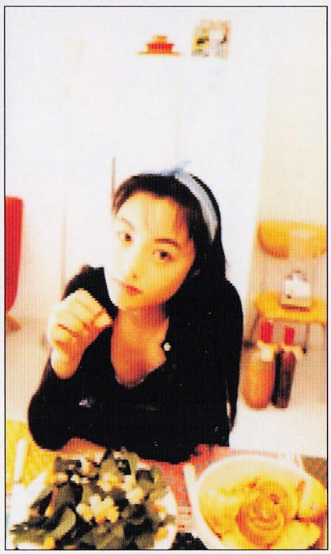
●発売元：アンティノス●発売中●定価￥1,900／新人アイドルを音楽CDではなく、プレイステーション・ソフトでデビューさせようというEPSシリーズのうちの一作。写真集、ビデオクリップなどを収録している。

『EPS』はムービーでビデオクリップを、静止画で写真集を見せてしまおうという試みのソフト。もちろんドット絵でもセルアニメでもポリゴンでもなく、映っているのは本物の女の子、アイドルである。

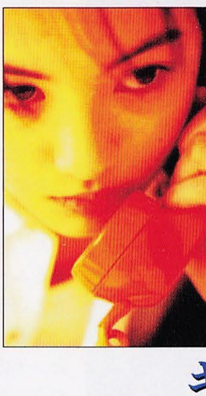
ムービーもそれなりにキレイなのだが、やはり１枚１枚の静止画の質が高く、見どころとなる。モニター上の彼女たちには、紙面とはまた異なった趣が生じてくる。いかにもデジタルなウインドウに囲まれた画面で見る取り込みの静止画の女の子の画像。その画質自体が、これまでになかった類の衝撃を持っている。











本物の女の子がキレイに見られてすごい

●発売元：パイオニアLDC●発売中●定価￥6,800／ビジュアルフォンと呼ばれるテレビ電話が普及した近未来が舞台。ある夏休み後の4カ月間、そのビジュアルフォンで3人の女の子たちとひたすら会話を重ねていく。

Girls







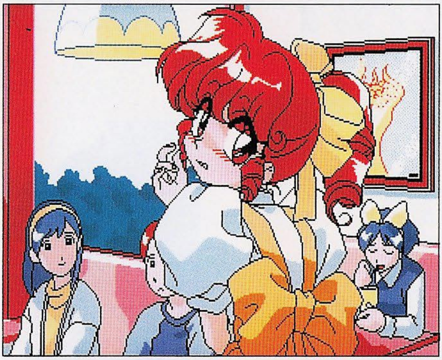
Visual Shock !

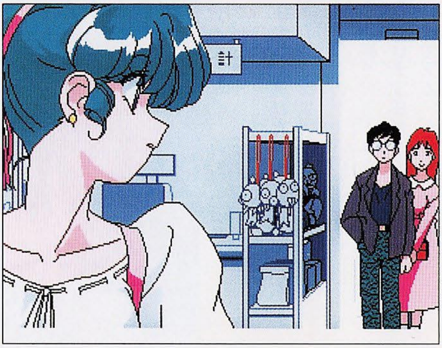
デジタルでアニメがすごい

ゲームとアニメはユーザー層が重複することが多く、PCエンジンの時代からTVアニメーションのテイストを取り入れたゲームは存在していた。だからプレイステーションがムービーを再生する規格を持つことが決まったときから、セルアニメの手法でつくられたオープニングアニメが氾濫するのは必然だった。いつしかとにかくムービーを挟めるところにはムービーを挟むのがプレイステーションの常識のようになってしまった。当然、ただ普通にフィルムで制作したアニメを流しているだけでは、あまりありがたみが感じられなくなってきた。ゲーム本編となんら連関のないオマケとしてのアニメは、しょせん添え物でしかなかったのである。画質の問題もあった。各々のソフトハウスの技術力や使用しているツール、開発方法にもよるのだが、セルアニメをムービーで流すと画質が劣化してしまうという問題があり、クオリティの面においても、なんらかの工夫が必要となっていた。そのような前提があってようやく「デジタルでアニメがすごい」となる。

●発売元：アスミック●発売中●定価￥4,900／TVアニメの形式でストーリーが進行するデジタル・アニメーション。とある事件から、魔界の住人であるライムとバースは、地球で妖怪を倒しながら宝玉を集めるハメになる。





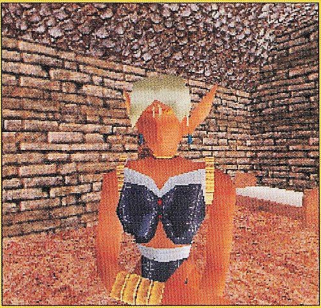


実は、プレイステーションの初期、そしてそれ以前のパソコン版の時点から、アニメーションをデジタルツールで制作していたのが『宝魔ハンターライム』だった。だから『ライム』のキャラクターの輪郭線は、くっきりとエッジの立ったドットである。ムービーではなく、プログラムで動かしているから、絵が粗くなることはない。もっとも『ライム』もオープニングなどで一部ムービーを採用してはいる。動画枚数の多さ＝アニメーションの滑らかさはそれぞれのシナリオによって若干異なるが、TVアニメそのままのクオリティの「ドット絵」が生き生きと動く様には驚嘆せざるをえない。そして『ノエル』。こちらはまず手描きで１枚１枚のセル画を仕上げる。それを撮影し、圧縮してムービーにするという過程そのものは通常の手法と変わらない。しかし最終的にムービーに落とすまでには、画質の荒れを極力抑えるような修正や、また流線などの特殊効果をデジタル環境で施す地道な補正作業があるのだ。だからこそ『ノエル』の女の子たちは、ムービーで再生されても、手描きの鉛筆の線を保ちながら、その美しさを損なわないでいる。

美少女キャラクターの描写の変遷

プレイステーションが登場してから以降、美少女の表現方法はたしかに多様化しつつある。ここでは特に異端と思われる部類のキャラクターに触れることにより、その表現方法の多様性を示していくことにしよう。

KING'S FIELD Ⅲ
【キングスフィールドⅢ】
●発売元：フロム・ソフトウェア●発売中●定価￥6,300／同社の3D RPGシリーズ第3弾完結編。気のふれた国王を息子のジャンが討伐すべく、王国を縦断する旅に出る。

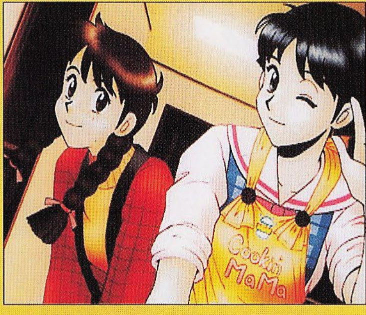




NITOSHINDEN
【にとうしんでん】
●発売元：タカラ●発売中●定価￥5,800／ポリゴン合成の特殊技術「マイム」によりゴム人形のように表現されたキャラクター同士で戦う対戦格闘ゲーム。キャラクター設定は『闘神伝』に準じている。



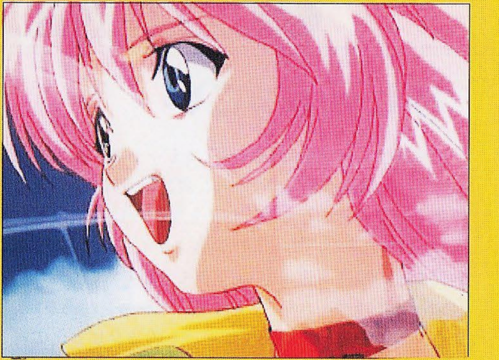
TRUE LOVE STORY
【トゥルー・ラブストーリー】
●発売元：アスキー●発売中●定価￥5,800／転校を1カ月後に控えた男子高校生の立場となり、女の子と最後の思い出をつくるべく奔走する恋愛シミュレーション。





当然ながら、美少女表現の中心となるのはマンガ絵、アニメ絵である。『ときめきメモリアル』のショート・ヴァージョンといった趣でスマッシュ・ヒットを飛ばした『トゥルー・ラブストーリー』はその代表例だろう。マンガ絵にしては素朴な絵柄だが、ベタベタに男性ユーザーに媚びた絵が、必ずしも人気を呼ぶのではないということを教えてくれる。このゲームの写真をよく見ると、絵柄そのものはシンプルだが、描き込みは大変細かく、高精度なグラフィックである。ちゃんと、品質の向上は図られているのだ。さて、マ



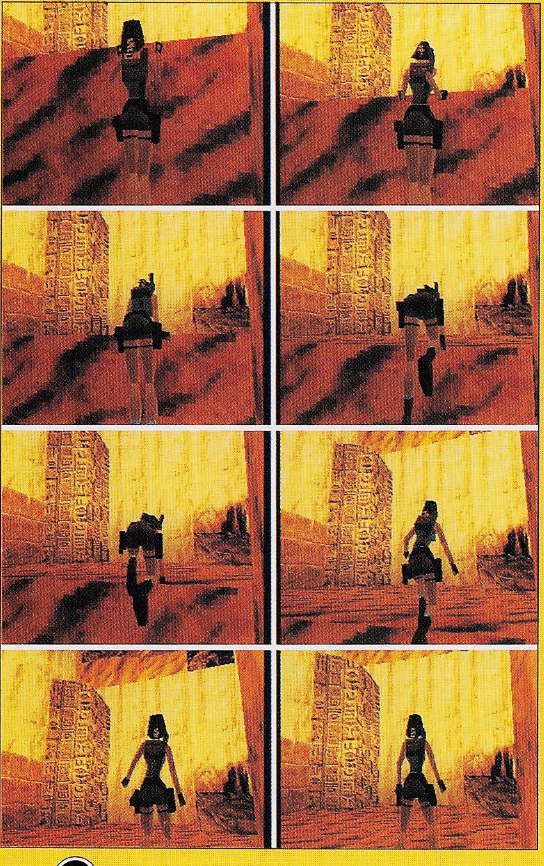


PSYCHIC FORCE【サイキックフォース】

●発売元：タイトー●発売中●定価￥5,800／ゲームセンターで稼働していた人気対戦格闘ゲームの移植版。上下左右前後に展開する全方位の完全立体フィールドが特徴。

TOMB RAIDERS【トゥーム・レイダース】

●発売元：ビクター／ビクターソフト●発売中●定価￥5,800／英国コア・デザイン社開発による３Ｄアクション・アドベンチャー。完全な立体空間で構成された遺跡のマップを踏破し、秘宝を手に入れるのが一応の目的。



ンガ絵だけでなくポリゴンで描画された人気の女子も増えてきているが、なかでもとりわけ異例色なのが『キングスフィールドIII』のダークエルフ、ミーナ・クーである。顔がない。彼女は他の登場人物と同じく、顔がない。しかしそのボディラインからそこはかとなく漂ってくる色気、出会いのシチュエーション、性格づけなどによって一部で人気を沸騰させた。顔はなくとも美少女……。ポリゴン美少女で異彩を放っているのは『にとうしんでん』も同じ。二頭身（正確には三頭身）の人形ライクな「リカ」の勝ちポーズには頭がクラクラさせられる。このゲームにはデザイナー氏のイラストもローディング時に見ることができるが、普通のアニメ絵とは違って非常にポップだ。『サイキックフォース』はオープニングを見る限り、アニメばりばりの格闘ゲームである。しかし本編が始まると、そこで戦っているのは顔こそアニメ調だがポリゴンで描画されたキャラクターである。このように、２種類以上の絵柄が混在するのが最近のゲームの傾向のようだ。『トゥーム・レイダース』はリアルな動作が女性を感じさせる傑作。開発者は「セクシーな女性」を狙ったと断言している。

9

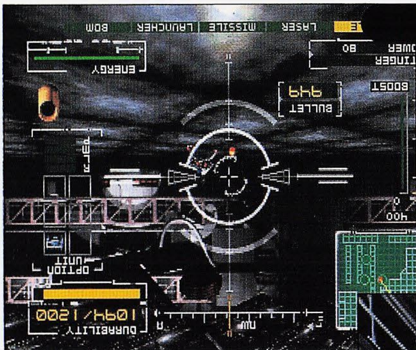
コクピットがすごい

松本零士の戦争ロマン系 SF コミックスを開陳するまでもなく、戦場は男の憧れである。異論は承知だが、とりあえずそういうことにしておく。そして、つい20年ほど前までは、その憧れをバーチャルに体感させてくれるのは、アニメ映画などの映像メディアか、プラモデルくらいしかなかった。

しかし今はゲームが、プレイステーションがある。少年のときの憧れであった戦闘用ロボットのコクピットの座を、容易に手に入れることができるのである。『ガンダム』は過去の憧憬に対して熱く応えてくれる。アムロ・レイになり代わりプレイヤーが座するコクピットは、かつての TV アニメよりもリアルだ。パトリック・サルー軍曹が腰かける機動歩兵ブロンクスのコクピットはさらに細密であり、レーダーや照準、残段数などを過剰とも思えるくらい表示したスクリーンが、ハード SF な気分を煽り立ててくれるだろう。



KRAZY IVAN



BELTLOGGER 9

ベルトロガー9

●発売元：元気●発売中●定価￥6,300／「キリーク」を制作した元気の3Dアドベンチャー・シューティング。ジャンプが戦略性に関係しているのが特徴。



機動戦士ガンダムVer2・0

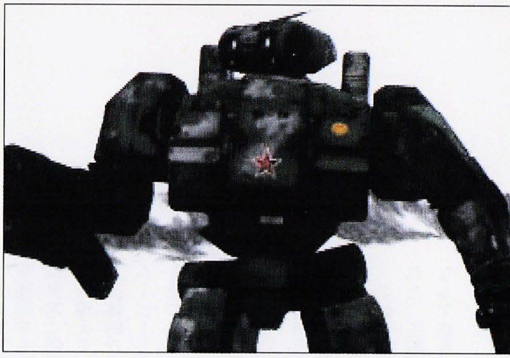
MOBILE SUIT GUNDAM Ver2.0

●発売元：バンダイ●発売中●定価￥6,800／3Dシューティング版「ガンダム」のシリーズ第2作。ジオン軍モード（対地球連邦軍モード）も話題になった。TV版のストーリーを忠実に再現している。

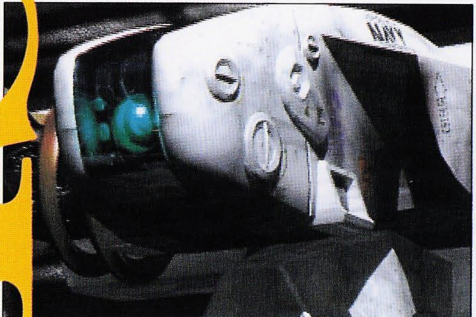
Visual Shock!

メカがすごい

プレイステーションは、SFのストーリーを描き出すにあたっては、最高のプラットフォームだ。CGのレンダリング技術はメカの表現にマッチしており、SFアート系の非人間型ロボットを、比較的容易にカッコよく表現できるのである。『クレイジーイワン』のスティール・コサック・パワースーツも、ギャグという観点からすると予想外にカッコいい姿を、オープニングムービーで披露する。対して、我らが日本のロボットはどうか。『SF3Dオリジナル』でモデラーとして名を馳せていた横山宏デザインのメカを披露した『キリーク』に続き、元気は『ベルトロガー9』で小林誠のメカニックをCG化してみせた。設定を極力生かし、細部にまでこだわった表現はアニメや特撮にはとうてい不可能なもの。このムービーだけでも買う価値はある？



KRAZY IVAN



BELTLOGGER 9

FINALIST

背景描写がすごい

『ファイナリスト』で描かれている舞台は、独裁組織の治める架空の軍事都市。今どきの娯楽映画ではきちんと描ききることの少ない〝闇〟を見事に描写している。クリエイターはドイツ人たちだが、それが色彩や質感に影響を与えているのかもしれない。この闇の中を飛び交う、銃弾の光の軌跡にも注目したい。その光によって浮かび上がるレンガの壁は、かつてのベルリンのように凍てついている。



●発売元：ギャガ・コミュニケーションズ●発売中●定価￥5,800／地球を牛耳る独裁組織の開発した大量殺戮兵器を破壊すべく、敵陣に潜入するミッション・シューティング。

プレイステーションには何ができるのか？

ここまでのパートで、すでに表現方法が多岐にわたっていることが認識できた。今後のプレイステーションのビジュアルはどうなるのか？

プレイステーションは、次世代機以前とは異なった表現手段を獲得するため、売価からすれば非常に優秀なグラフィック性能を備えている。ポリゴンにより立体的な表現を獲得すること、ムービーを圧縮・再生する規格を持つことで、CFや映画で見られるようなレベルのCGをゲームに導入すること、そして2Dの絵を描いた際にも、アーケードゲーム並の精度を保つ（＝移植を容易にする）ことの三点が設計理念となっていた。

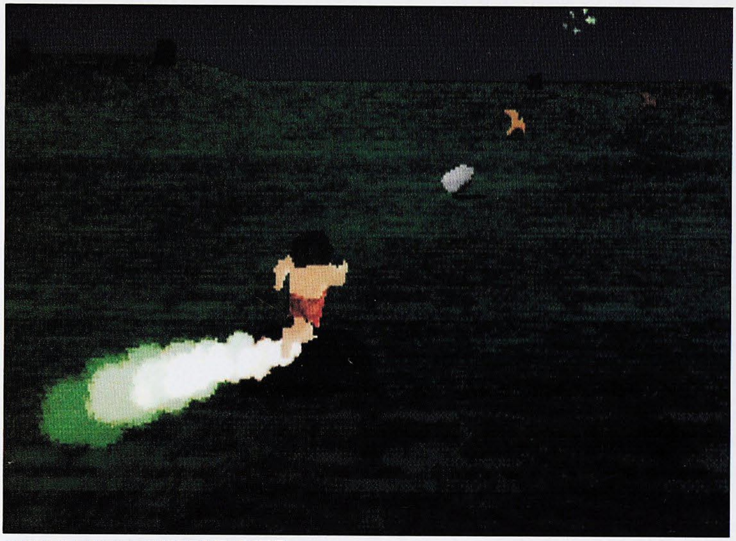
これらの目的は、ほぼ達成された。圧縮のための画質が粗くなる欠点を持つムービーも、ソフトウェア側の努力もあって、家庭で楽しむには充分なクオリティを保っているし、より多くのポリゴンを高速で動かせるような技術が開発されキャラクターも生き生きと描けるようになった。現在主流となっているのは、もはや2Dではなく3Dのグラフィックである。もちろん、2Dのグラフィックも非常に美しい。

こうした評価が、これまでゲーム機に興味を示さなかったクリエイターたちに、「プレイステーションはどんな視覚表現でも可能なマシン」であるという印象を抱かせ、実験的な試みをプ



●発売元：アジェンダ●発売中●定価￥5,800／作曲やモデリングなど、いくつものツールが詰まった贅沢なツール・ソフト。

STUDIO P【スタジオP】



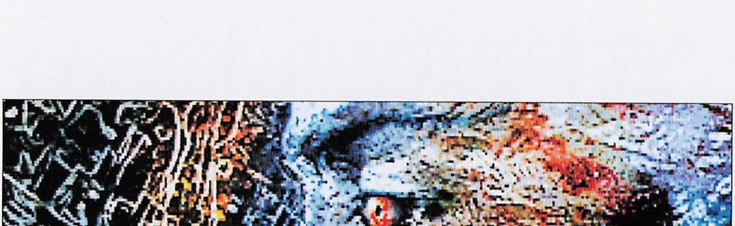
●発売元：アートディンク●発売中●定価￥5,800／原始人の守護霊となり、率先して狩りを行ない、獲物を村へ運んで種族全体を成長させる。倒したマンモスの牙を積み上げ象牙の塔を建て、太陽のしっぽをつかんだとき何かが起こる……。

WILD PURE SIMPLE LIFE【太陽のしっぽ】

レイステーション上で行なわせる大きな理由になっている。彼らは、斬新なグラフィックセンスで新しい表現に挑戦している。例えば『スタジオP』。壺をつくったり、雑巾を絞ったりするユニークなこのゲームでは、ポリゴンをマンガ的な絵を描くために使うことで、いっそうの迫真感とバカバカしさを生み出そうと試みている。バカバカしさという点では、マンガ煙（走った後に残る）やマンガ肉を導入した『太陽のしっぽ』も感覚的に近い。意図的にビジュアルの統一をとっていない場面すらある。

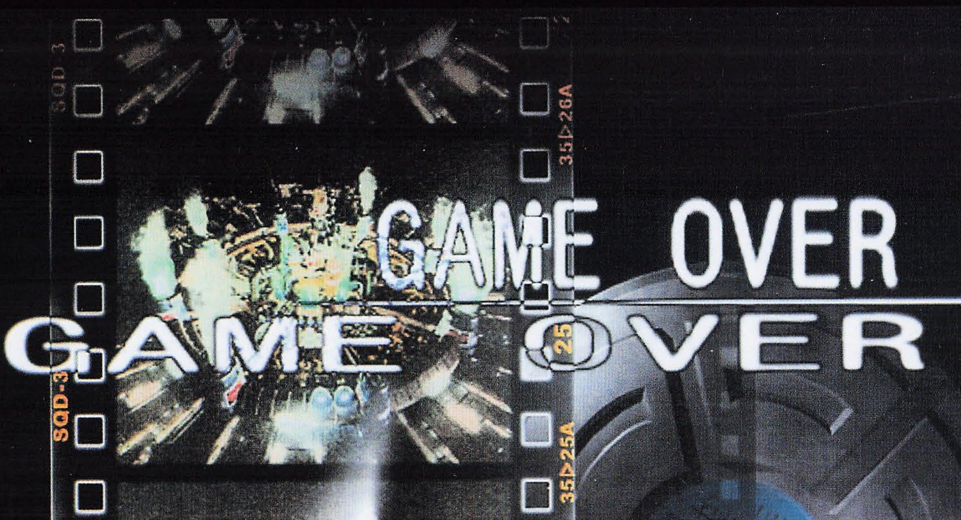
『リング オブ サイアス』では、キャラクターの顔や全身を出すことなく、目線のみを描いて演技させている。文章を読むリズムを崩さず、キャラクターの感情を演出するための技法だ。

これらを見てみると、いかにリアルにするかとか、いかにかわいい女の子を描くかではなく、どのような新しい表現技法を創出するかに、クリエイターの興味が向かっていることがわかるだろう。さらなる未知のアイデアの出現に期待しよう。



RING OF SIAS【リング オブ サイアス】

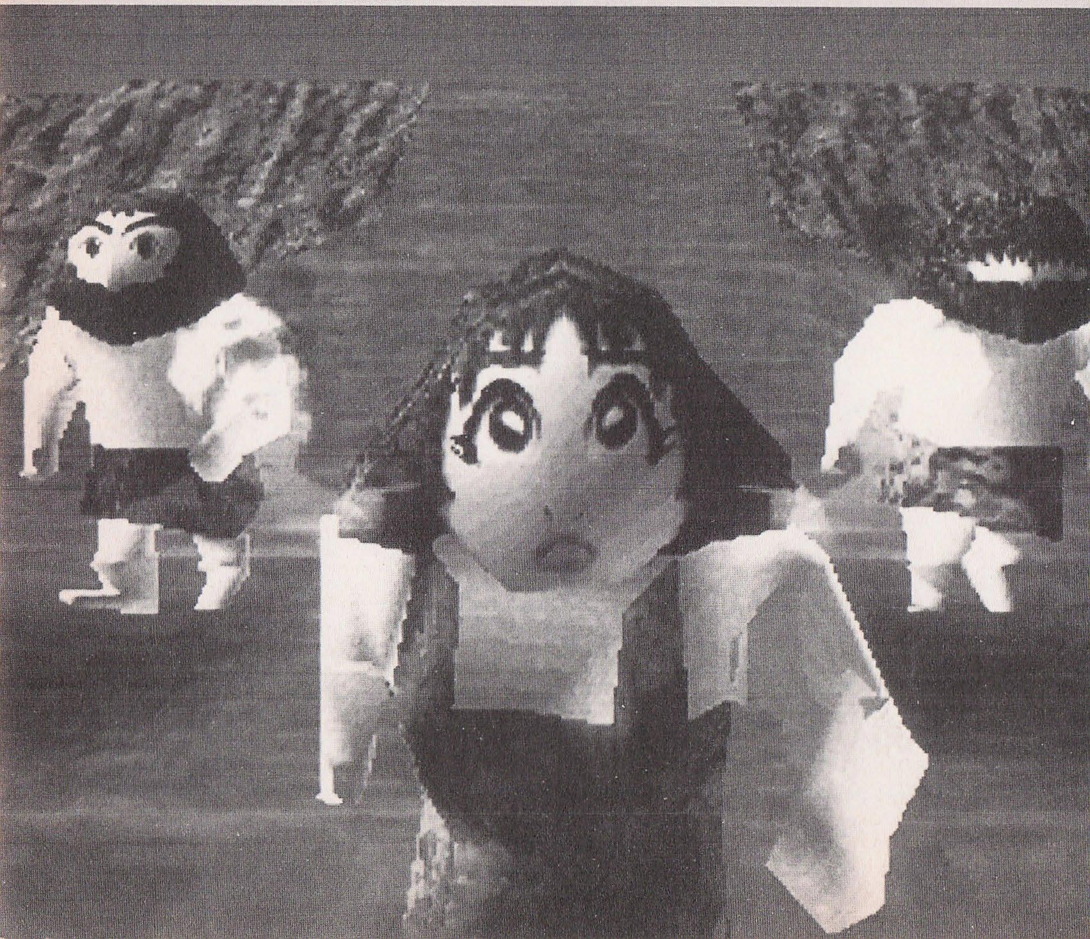
●発売元：アテナ●発売中●定価￥6,800／画面に表示されるテキストを読み進め、ときおり現れる選択肢を選ぶシステムのテキスト・アドベンチャー。主人公の意識は指輪に封じ込められ、流転する。


GAME OVER
GAME OVER

このゲームがすごい!

プレイステーション編

遊べるタイトルが絶対見つかるゲームガイドの決定版!!



遊べるゲームを探してる

introduction

面白いゲームだったら買いたい。でも、テレビゲーム専門誌を買って、新作チェックをするほどじゃない。だから、洪水のような新作ラッシュや、店頭に山と積まれたゲームソフトの前では、ただ呆然としてしまう。

「何が欲しいというわけじゃないけど、遊べるゲームを探してる」

そんなごく普通のゲームファンの本音から本書『このゲームがすごい！』は生まれた。

◎

〝遊べるゲーム〟を探すために本書は、様々なコーナーを用意した。

「**BestGame200**」は、ファイトアクション（格闘）、ＲＰＧからＥＴＣまで、11のジャンルにＰＳゲームソフトを分類し、優良タイトルを厳選した。**BestGame100**で各ジャンルのベスト10またはベスト5を、**Another100**でジャンル別**Best**に漏れた優良タイトルを一括して解説している。

「**思い入れレビュー**」では、専門分野も嗜好も年齢もまったく違う19人の筆者が、一ゲームファンとして、オススメのゲームを熱く語る。

「**ゲームソムリエのいる店**」は、ゲームジャンルではなく〝みんなで遊べる〟とか〝短い時間でも楽しめる〟といった、ゲームを楽しむシチュエーション別にタイトルを紹介している。

そのほかにも、海外ゲーム、レースゲーム、ノンジャンルソフト……傑作から怪作まで、できる限り多様な視点からゲームソフトの紹介を試みた。あなたも自分の探しているゲームをきっと見つけられるに違いない。

本書がゲームファン諸兄の〝遊べるゲーム〟探しの一助になれば幸いだ。

別冊宝島編集部

Visual Shock!

PART I ファイナルファンタジーVII大解剖

PART II このPSゲームがすごい

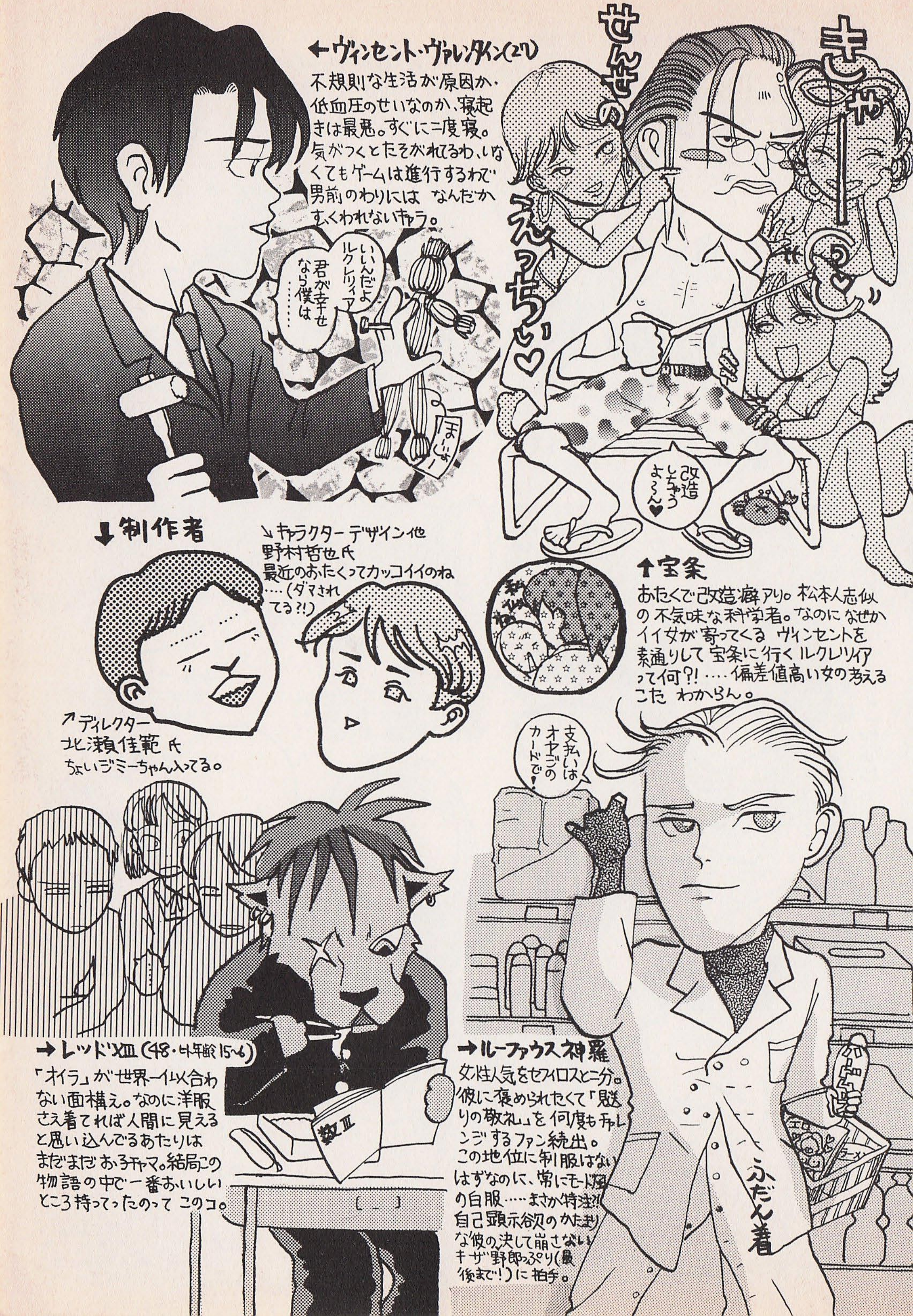


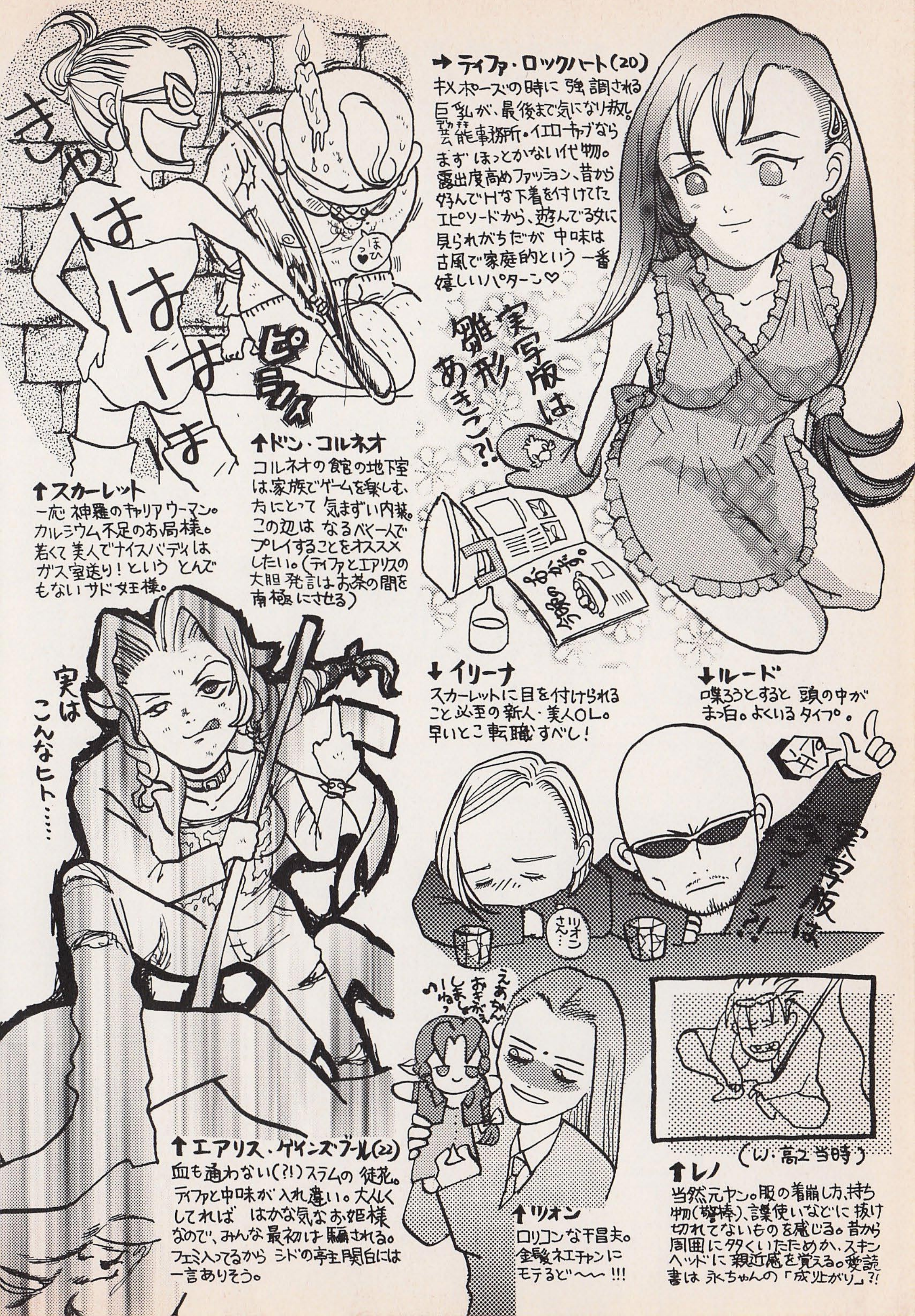
表紙イラストレーション=浅田弥彦
本文イラストレーション=児玉タクヤ
本文写真撮影=塚越健治+山田崇博+岩田泉
表紙・本文デザイン=中山銀士+杉山健慈+平澤眞佐子
口絵・本文デザイン=坪井碇+バナナグローブスタジオ
表紙手動写植印字=木村勝昭(マリオ・アイズ)



PART I ファイナルファンタジーVII大解剖


壮絶
裏FFVII(ファイナルファンタジーセブン)
怒濤の真実大暴露！ーキャラの素顔解明マップ
文と絵・原田知子(はらだともこ)
→クラウド・ストライフ(21)
史上最悪のヒーロー
今だかつてこの種のゲームにあり得なかった設定「元いじめられっ子」「虚弱体質(乗り物酔い)」「妄想癖」……。でも自分は勇者(ヒーロー)だと思い込んでいるためケンカもスポーツも楽器さえもこなしてしまう、洗脳体質。かなりヒーローミーハー入ってるため、某漫画の主人公を思わせるヘアスタイル、大袈裟な決めポーズもお手のもの。そのくせうじうじ度はエヴァンゲリオンのシンジなみ。
もう戦えないよぉ…
僕って何?!
実写版はキムタク?!
ギャー
写真撮って下さい〜
↑セフィロス
男性キャラにおいて、目の保養度ナンバーワン！アップで映る瞬間女性ファンは画面前で正座状態。マザコンで母性本能をくすぐるため、過去を知って苦悩する痛々しい姿を見たファン達が「彼は悪い人じゃない！」と絶叫。「それはないって」とつっこみたい長さの「正宗」を、どうやって持ち歩いてるのかは謎。
→ジェシー
走る爆弾娘。
こと恋愛に関しては情熱的で勝手に盛り上がってプレゼントに爆弾をくれる、ホレられたくないタイプ。魔晄炉爆破の直前、クラウドのほっぺに「チュッ♥」。(米粒大で確認)
クラウド
ユーミンが!!
超ハイレグの着
ユーミンがぁぁぁ
ダイヤモンドダストが消えぬまに〜♪
↑召喚獣・シヴァ
→バレット・ウォーレス(35)
不機嫌な時には自分の店で銃ぶっ放す、後先考えないオヤジ。娘を溺愛しつつも無意識に教育はズサン。ただクラウドの女好きを唯一見破っている鋭い面も。
ズガガガ…
いらっしゃいませぇ
↑マリン
まだ幼いのに父親のバーでママやらされてる将来が心配な子供。「パパ」でなく「とうちゃん」なのがビンボくさい。とかしてもらえないのか、髪がバサバサ。不敏である。


←ヴィンセント・ヴァレンタイン(27)
不規則な生活が原因か、低血圧のせいなのか、寝起きは最悪。すぐに二度寝。気がつくとたそがれてるわ、いなくてもゲームは進行するわで男前のわりには なんだか すくわれないキャラ。
いいんだよ ルクレツィア 君が幸せなら僕は……
せんせのえっちぃ♡
きゃーっ♡
改造しちゃうよ〜ん♡
↑宝条
おたくで改造癖アリ。松本人志似の 不気味な科学者。なのに なぜか イイ女が寄ってくる ヴィンセントを素通りして 宝条に行く ルクレツィアって何?! …… 偏差値高い女の考えるこた わからん。
↓制作者
↘キャラクターデザイン他
野村哲也氏
最近のおたくってカッコイイのね ……(ダマされてる?!)
↗ディレクター
北瀬佳範氏
ちょいジミーちゃん入ってる。
支払いはオヤジのカードで!
→レッドXIII(48・外年齢15〜6)
「オイラ」が世界一似合わない面構え。なのに洋服さえ着てれば人間に見えると思い込んでるあたりは まだまだお子チャマ。結局この物語の中で一番おいしいところ持ってったのって このコ。
数III
→ルーファウス神羅
女性人気をセフィロスと二分。彼に褒められたくて「見送りの敬礼」を何度もチャレンジするファン続出。この地位に制服はないはずなのに、常にモード風の白服……まさか特注?! 自己顕示欲のかたまりな彼の決して崩さないキザ野郎っぷり(最後まで!)に拍手。
ふだん着



きゃはーはーはーは
ほひ♥
↑スカーレット
一応 神羅のキャリアウーマン。カルシウム不足のお局様。若くて美人でナイスバディは ガス室送り！という とんでもないサド女王様。
↑ドン・コルネオ
コルネオの館の地下室は、家族でゲームを楽しむ方にとって 気まずい内装。この辺は なるべく一人でプレイすることをオススメしたい。（ティファとエアリスの大胆発言はお茶の間を南極にさせる）
→ティファ・ロックハート（20）
キメポーズの時に 強調される巨乳が、最後まで気になり申し。芸能事務所・イエローキャブなら まず ほっとかない代物。露出度高めファッション、昔から好んでHな下着を付けてたエピソードから、遊んでる女に見られがちだが 中味は古風で家庭的という 一番嬉しいパターン♡
実写版は雛形あきこ?!
実はこんなヒト……
↓イリーナ
スカーレットに目を付けられること必至の新人・美人OL。早いとこ転職すべし！
↓ルード
喋ろうとすると 頭の中がまっ白。よくいるタイプ。
リオンさん…
（小・高2当時）
↑エアリス・ゲインズブール（22）
血も通わない（?!）スラムの 徒花。ティファと中味が 入れ違い。大人しくしてれば はかな気なお姫様なので、みんな最初は騙される。フェミ入ってるから シドの亭主関白には一言ありそう。
↑ツオン
ロリコンな干昌夫。金髪ネエチャンにモテるど〜〜!!!
↑レノ
当然元ヤン。服の着崩し方、持ち物（警棒）、言葉使いなどに 抜け切れてないものを感じる。昔から周囲に多くいたためか、スキンヘッドに親近感を覚える。愛読書は 永ちゃんの「成り上がり」?!



↑ケット・シー
やたらと派手な動きするくせに
全々強くない、足手まといなキャラ。
ちゃっかりしてて関西弁がハマ
っている。一緒にいると幅ば
かりとるが憎めない顔。
← ユフィ・キサラギ(16)
コギャルでワガママ。
仲間にさせるための労力は
かなりのものだが後から
出てくるわりに魅力的なキャラ
(男性人気ナンバーワン!)なため
みんな目を血走らせながら
森をウロウロする。援助交際
の駆け引きさせたら本物以上!
プリンセス倶楽部
実写版は
広末涼子か
遠藤
久美子?!
ティファが太腿
ムッチリ、すき間ナシ
なのに比べて間から
向こうの景色が見えちゃ
うコギャル体型。
戦闘シーンの内股に
うっとり♥
→ディオ
あの格好で店内をウロウロ
される客の身にもなってほしい。
誰も見たくない、自身の巨大な
黄金像をゴールドソーサーに
設置。(ちなみに闘技場
にはエヴァのアスカが着け
てたD型(カタ)装備がある!)
オジサン
金持ち?
アタシねえ
銭いんの
ゼ・ニ!
あのビキニパンツが……!!
← シド・ハイウインド(32)
くだらないジョークをかます奴は
顔面パンチ! イライラしてるし
横暴でやな奴だけど、ディスク
入れかえ時に映る、ロケットを
遠いまなざしで見つめる後ろ姿
がせつなくて……♥
抱きしめてあげたいっ!
↓批判者
朝日新聞でFFⅦ批判。
←「IQ」をつくった
佐藤雅彦氏。
↓「ポケットモンスター」をつくった
田尻智氏。
「IQ」はいいよん!!
ちゃっかり宣伝まで
いちもんッ



FFⅦという革新

FFⅦは本当に面白かったのか？

世界観、ゲームシステム、ミニゲームそしてビジュアル……。
様々な新しい試みと、CD-ROM 3枚というボリュームで登場した『FFⅦ』。
その大ヒットの秘密を解き明かす。

上野彰

こんな質問があったとする。聞くところによると『ファイナルファンタジーⅦ』（以下FFⅦ）はプレイヤーの自由度が制限され、暗いエピソードが多く、ストーリーの本筋に無関係な仕掛けが売り物で、クリア後に明確なカタルシスが得られないRPGらしいけど、いくらCG映像が美しいからといって、そんなRPGを何十時間もプレイして楽しいの？

答え。それが実に楽しいのである。悪いことは言わない、耳年増になる前にプレイなさい。

もちろん、FFⅦといえども完全無欠な作品ではない。むしろ、過渡期のゲームともいうべき不完全さゆえ、様々な批判に晒されてもいる。

では、そもそもFFⅦとは一体何なのだろうか。

開発側にとっても、またプレイする側にとっても相当の難問であろうこのクエストを、筆者なりに解くために、FFⅦがどのような構造と特徴を持ったゲームであり、

どのような要素が三百万人とも言われるコンシューマに受けたのか、この点を中心に考察してみよう。

RPG、第二の革新

まずは装備を整えよう。筆者は、日本で独自に発展を遂げつつあるRPGを評価するにあたり、「ヤリ込み度」の軸と「イレ込み度」の軸を用意した。

ヤリ込み度とは、主にゲームのシステム面に関わる評価の軸のことである。つまり、バトルシステムそのもの、あるいは主人公のスキルを上げていくための学習システム、アイテム集めやミニゲームといったゲーム上の様々な仕掛けなど、〝純粋なゲーム性〟とも言えるような部分だ。

一方、イレ込み度はゲームシステム上に構築された物語そのものの求心力に対する評価軸と言える。メインストーリーはもちろん、ちょっとしたサブ・ストーリーやキャラクター同士の人間ドラマによって表現される物語世界の歴史や世界観の奥行きなどがイレ込み度には反映する。

ヤリ込み度の軸が「ゲームをクリアするまでの時間」「繰り返しプレイする回数」などに影響するのに対し、イレ込み度の軸は「キャラクターへの共感」「物語世界への思い入れ」などに強く関わってくるとも言える。

『ドラゴンクエスト』(以下DQ)シリーズの作者堀井雄二氏は、某誌のインタビューでFFⅦを高く評価しつつも「DQとFFでは追求する方向が異なる」と語っていたが、DQがヤリ込み度軸とイレ込み度軸のバランスを重視し、両軸の相乗効果としての楽しさを追求してきたのに対し、FFⅦはサブゲームやマテリア集めに象徴されるヤリ込み度軸、ムービーによるストーリー鑑賞を導入したイレ込み度軸、それぞれを徹底的に追求する方針を打ち出した。

とくにイレ込み鑑賞型という方向性に関連しては、「FFⅦは映画的演出に挑戦した」という発言が開発者、コンシューマ双方から聞こえてくる。

たしかに、全編で四十五分に及ぶ3Dポリゴングラフィックのアニメーションは、作品としてのFFⅦのクオリティ向上に一役買っている。また、万能無敵のヒーロー&ヒロインではない主人公たち、爽快感をストレートに満足させない陰影に満ちたストーリー展開とエンディングは、往年のフランスや東欧映画に見られる宿命論的人間描写の系譜を感じさせる。そういった点でも「映画的演出に挑戦」した先駆者として評価されるべきだろう。キャラクター設定が今一つ明確ではないという指摘もあるが、物語全体のバランスを崩すほどではない。ゲームである以上はある程度の軽さ、明るさも表現しなければならず、クラウドをはじめとするキャラが、重い場面の中で突如軽いノリで喋り出したりする点は大目に見なければならないだろう。

もちろん一方では、一部の評論家の指摘にあるように、イレ込み鑑賞型ゲームという方向性の追求が、RPGの原点とも言える「ゲームの自由度」を犠牲にしてしまうというジレンマを含んでいることもまた事実である。こ

れは、プレイ上の問題点としてFFシリーズ登場時から指摘されてきた。

しかし、ここでRPGの進化の歴史を顧みると、それはゲーム展開の自由度と、不自由をもたらす表現との相克の歴史であることがわかる。RPGがゲームマスターを中心としたテーブルトークで行なわれていた頃は、各参加者とゲームマスターとの対話がゲームの進行上大きな役割を果たしていた。これは、すなわち参加者相互の想像力に依存してゲームが進むやり方で、展開の自由度が非常に大きい代わりに表現効果はミニマム（敵やアイテムの描かれたカードくらいしかなかった）であった。その後、RPGがパソコン上に移植される段階で、ゲームの対話性と展開の自由度という要素はかなり切り捨てられ、代わってモニタ上に描かれるグラフィックと行動判定の自動計算が登場した。

コンピュータRPG登場の際には、「RPGはテーブルトークが正統派だ、コンピュータRPGなんて邪道だ」という声がずいぶん多かった。ところが、結果的にRPGを一部マニアの楽しむマイナーなゲームからメジャーなゲームに押し上げたのは、パソコンのモニタを眺めつつ一人でプレイする『ウィザードリィ』や『ウルティマ』シリーズであり、その系譜に連なるコンシューマ機の「ロープレ」だった。

このように、テーブルトークからパソコン・ファミコンへの以降がRPGの第一の革新とすると、プレイステーションというプラットフォームの可能性を十二分に引き出したFFⅦは、RPGの第二の革新を予感させる。

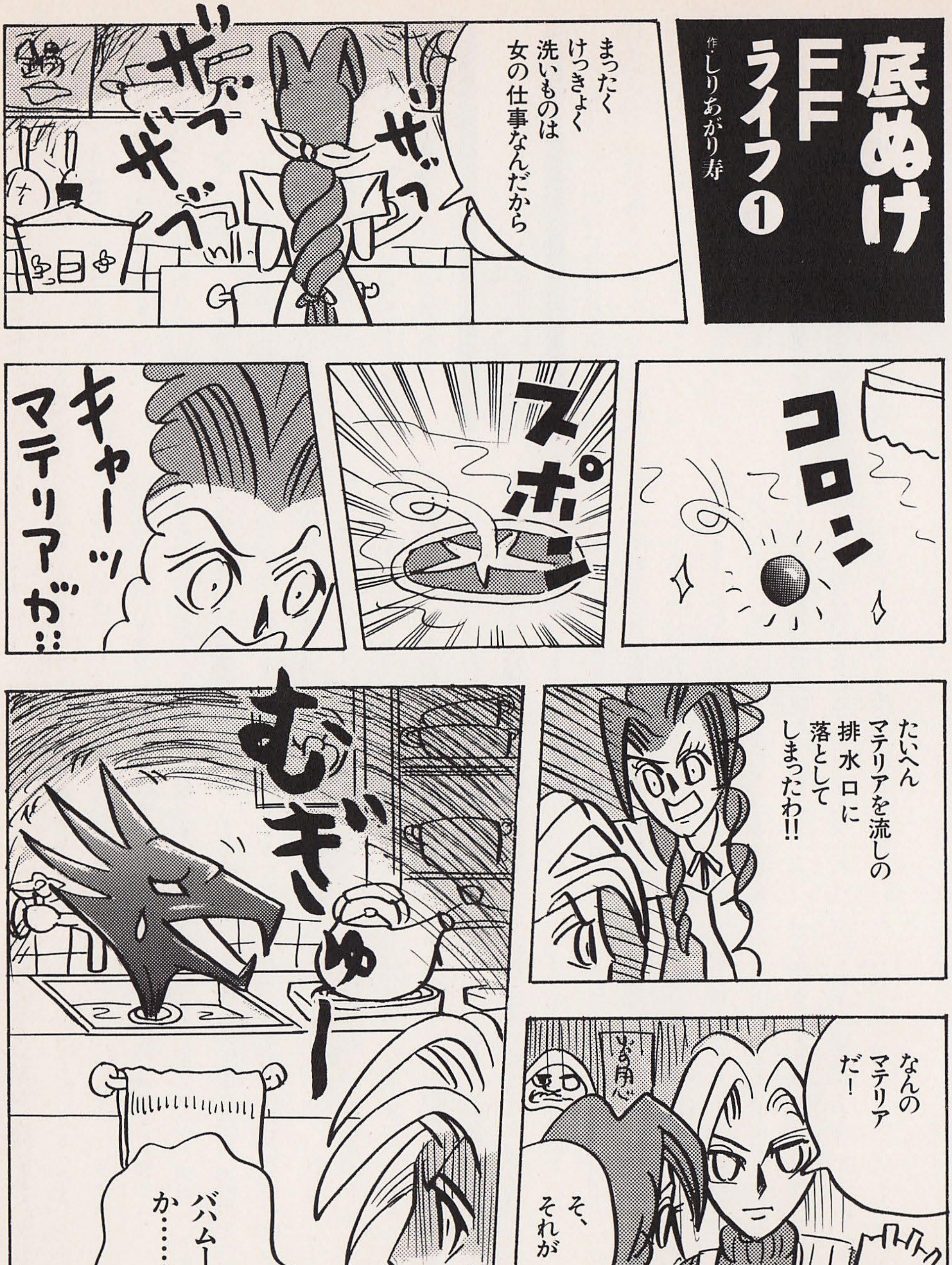
欲望、退廃、衰微

それでは、FFⅦが示すイレ込み軸の一体何がプレーヤーをイレ込ませるのだろうか。

FFⅦの三枚のCD—ROMをそれぞれ特徴付けるとするなら、FFシリーズらしいRPG世界を展開した一枚目、一転して近年はやりの自分探しゲーム的ストーリーを展開した二枚目、再びRPGの物語に還り、RPGならではの仕掛けの数々に加えて、全体を大団円にまとめようとした（ここはそのボリュームなどに異論の残るところだろうが……）三枚目と表現できる。この三枚組を、オープニングから続く全体の仄暗い雰囲気が包んでいる。仄暗いのはグラフィックの醸し出す雰囲気だけではない。FFⅦの世界観自体が仄暗い。FFⅦの仄暗い世界観を分解していくと、仄暗さの要素がいくつか浮かび上がってくる。

まず第一に、倒すべき敵は存在それ自体が悪の象徴である魔王や竜ではなく、広い意味での人間であり、さらには人間の欲望の産物であること。さすがに最後の敵が自分自身であるという近年のSF・ホラー小説の常套手段は採用されなかったが……。

さらに、近未来社会を連想させる舞台や敵を設定し、「レジスタンス」「テロリスト」といったおよそRPGらしくないせりふが飛び交う冒頭シーンが幕を開けた瞬間に、剣と魔法による絶対悪の排除と世界の救済（囚われの姫の救出でも可）というヒロイックファンタジー路線とは一線を画し、むしろ映画『ブレードランナー』やSF小説『ニューロマンサー』の系


底ぬけFFライフ①
作・しりあがり寿
まったく けっきょく 洗いものは 女の仕事なんだから
ザッ ザッ
ザブ ザベ
コロン
スポン
キャーッ マテリアが!!
たいへん マテリアを流しの 排水口に 落としてしまったわ!!
むぎゅー
なんの マテリアだ!
そ、それが
バハムートか……

譜につながるイメージをまとうこととなった。これらの作品に共通するイメージは人類の「退廃」と「衰微」の予感である。

そして、物語が大団円を迎えた後も、この二つの予感は完全には払拭されずに残る。ラスボスを倒した後、無条件に全世界が浄化されるわけではない。どんでん返しに物語を明るくする救済・再生劇もない。したがってゲーム終了の大きな心理的効果であるカタルシスが明確な形では得にくい。エピローグを手放しで喜べない展開になっているのである。

哀しい予感

こうした仄暗い物語世界の設定が、『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』から『新世紀エヴァンゲリオン』に至るリアル・アニメーションの系譜を熱狂的に受け入れたハイティーン世代や二十代、三十代に支持されることは予想に難くない。そしてやや高い年齢層を対象としたと思われるＦＦⅦの仄暗き物語世界は、実は小・中学生からも結構支持されている。

ここで「今どきの小・中学生は非常にドライな目で、塾通いとその先に続く受験戦争、就職難といった身近なレベルから、日本経済の先行き不安や噴出する社会構造の歪みの問題、さらには地球環境問題といったマクロなレベルに至るまでの様々な現実を見つめている」ので仄暗い世界観に共感する、という具合に無理矢理の要因分析を行なう必要はない。ディズニー風に明るさいっぱいの物語はもちろん楽しいが、主人公が様々に苦悶する、よりリアルな陰影に満ちた物語も面白い。それが映画に匹敵する映像と音楽で繰り広げられる世界ならなおさらのこと楽しい。幼少時からテレビ、ビデオ等映像文化に触れて育つ彼らの嗜好(および審美眼)は、大人が想像するより本格指向である。

このようなＦＦⅦの全編を彩る仄暗さは、クラウド、セフィロス、エアリスたちキャラクターをめぐる哀しい物語の展開を予感させる。そしてこの予感は裏切られることなく実現される……、というより、予感以上の哀しい物語が展開される。遡れば同じＰＳのＲＰＧ『アーク・ザ・ラッドⅡ』でも、主人公エルクが幼なじみを自らの手に掛け、挙げ句に人事不省に陥る場面があった。ＦＦⅦではさらに、メインキャラクターをめぐる死や絶望や憎悪、ゲシュタルト崩壊の危機が緻密に演出される。『アークⅡ』の二次元三等身キャラではさすがに荷が重い感のあった哀しい物語は、ＦＦⅦでは違和感なくプレーヤーを巻き込む。しかもＦＦⅦにはこの手の哀しい、あるいは悲惨なまでのストーリーが満載されている。主人公たちはそれら哀しみに直面し、ときには打ちひしがれ、またときには大切な人を失いながらクライマックスに向かっていく。

そこには「主人公が戦いの中で成長していく姿に共感する」あるいは「主人公たちパーティを手塩にかけて育てる」というＲＰＧの常道を超えた世界――ＦＦの世界――がある。結果的にクラウドたちは哀しみを完全に乗り越えることはできない。これはプレイする側にとっても同様である。ゲーム中盤のクライマックスであるエアリスのイベントに関して、プ

レーヤーの中にはエアリスを救おうと膨大な時間を費やしたり、それが不可能と知ってその後のプレイを放棄したりした者もいたと聞く。それだけキャラクターに、そしてＦＦⅦという物語にイレ込んだユーザーが多かったということで、これはヤリ込ませる仕掛けではなく、イレ込ませる、魅せる物語演出の勝利である。

懐の深さ

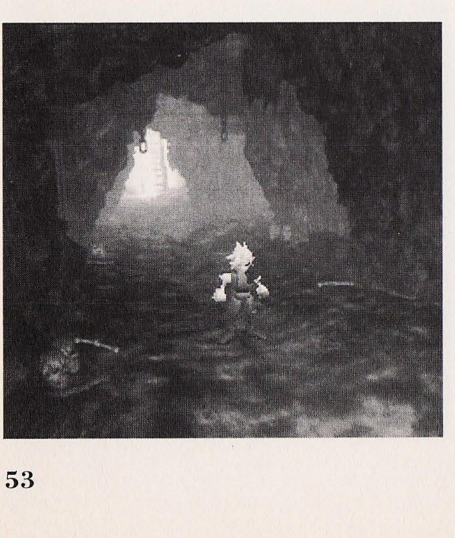
しかしながら、今回のＦＦⅦにおけるイレ込ませる演出の革新性は、ゲームをヤリ込ませる仕掛けがしっかり作り込まれていてはじめてその効果を発揮するものである。そしてその仕掛けは、「ＲＰＧらしい」「ＦＦシリーズらしい」特徴を持つと同時に、注目を集めた映画的演出に比肩しうる新しさと楽しさを備えている必要がある。この贅沢な要求に、ＦＦⅦはどのように応えただろうか。

ＦＦⅦのストーリーの中には、ミニゲーム（スノボーにハマった人は多いのではないだろうか）の意外性やマテリアの戦術性（だけでなく探すのも楽しい）、チョコボブリーディングの戦略性（思い通りにならない分、うまくいくとメチャうれしい）、リミット技の小カタルシス（マジキレ五秒前！）など、ヤリ込み軸に分類される数々の仕掛けがそこここにちりばめられており、これが多くのＦＦファンに支持されている。様々なゲーム情報誌で交換されるＦＦⅦ攻略法、ウラ技情報の大半はこの仕掛けにトライするためのものだといってよい。それぞれの仕掛けは、さらりとその雰囲気だけを楽しむことも、マニアックに極めることも可能なようにバランス良く作られている。

そして面白いことに、物語世界にイレ込ませる演出の革新性が、はじめてＦＦⅦに触れる者を瞠目させる効果を持つのに対して、ヤリ込ませる仕掛けの数々は、ＦＦシリーズに長く親しんできたファンをホッと安心させる効果を持っているようだ。

もっとも、「物語の本筋に無関係な仕掛けが多く、ゲームを進めるのが大変だ」という指摘も一部にはあるようだが、実際にはミニゲームやアイテム収集をかなりの度合いで回避する進め方をすれば、効率的にエンディングを迎えることが可能である。一方では、ストーリーをいったん休止してミニゲームをヤリ込むこともまた可能であり、三枚組ＣＤ－ＲＯＭの三枚目までストーリーを進めてから取り落としたアイテムを集め直すこともできる。自分流の楽しみ方ができるという意味では、従来のＲＰＧと比べて自由度はむしろ高くなっていると言える。

このようにＦＦⅦには、ヤリ込みたい人を



満足させるだけの仕掛けも充分に用意されている。これまでFFシリーズは、他のRPGに先駆けてジョブチェンジシステムや熟練度を導入するなど、ヤリ込みのための新たな仕掛けを工夫してきた。そしてFFⅦは、そうしたFFシリーズのヤリ込みの仕掛けの先進性を充分引き継いでいると言えるだろう。

FFⅦのヤリ込み度はさらに、このゲームの懐の深さとして体感することができる。すなわち、同じFFⅦというゲームが、物語世界の革新的な演出で魅せる一回目、FFシリーズの最新作としてヤリ込ませ楽しませる二回目、仕掛けという仕掛けをすべて網羅・体験させる三回目と、プレイするたびに違う顔を持つゲームとしてプレイヤーの前に現れるのである。FFⅦを開発したスクウェアのスタッフは、雑誌などのインタビューに答えて「FFⅦは二回、三回と楽しめるゲーム」「早解きはもったいない」と言い続けている。ヤリ込み度軸で計ったゲームの奥行きに対する自信の程が知れようというものだ。

ゲーム新世紀を想う

さて、ここで再び冒頭のクエストに戻ろう。「FFⅦとは一体何なのだろうか」。

このクエストを解くために、筆者はゲームのヤリ込み軸とイレ込み軸を設定し、FFⅦの構造と特徴を検討してきた。筆者は「FFⅦとはRPGに第二革新期をもたらすもの、いわばゲーム新世紀の先駆者ではないか」という思いを強くした。

世にある多くのFFⅦ評は、まずFFⅦを伝統的RPGの枠組みの中で捉え、従来のFFシリーズ批判と同様に自由度の低さを指摘する。また、映画的演出を目指す方向性に対しては、比較のしようもない実際の映画と比してレベルが低いと断じる。こうしたロジックの下では、FFⅦが新たに挑戦した〝映画的演出とゲーム性の融合〟という実験もシリーズから継承した仕掛けも、等しくRPGにとっては不要な要素として批判の対象とされる。しかしながら、自由な展開を重視したゲームは現在のRPGシーンにはほとんど存在しない。また、既成のルールへの固執は、RPGと呼ばれるジャンルから新たな試みや発見を奪うことにはならないだろうか。

もちろん、FFⅦは数々の新しい試みを盛り込んだ分だけ未完成の部分も多い。そしてそれら未完の部分を次なる作品で完成に近づけるために、FFファンの叱咤激励は不可欠だろう。そのためにも、既存のRPGジャンルの枠にとらわれない視点から、FFⅦの果敢な挑戦を評価することが必要なのである。

ゲーム新世紀の先駆者たるFFⅦが今回示した試みがさらに完成度を増し、近い将来FFⅧが登場するとして、それはRPGの革命児として登場するのだろうか、それとも、既存のジャンルには収まらない新ゲームとして登場するのだろうか?

その解答は新作の発表まで得られないが、解答への鍵はFFⅦの三枚組CD−ROMの中に必ずある。さあ、すでにFFⅦをクリアした人も、そしてまだFFⅦを知らない人も、ゲーム新世紀への鍵を探す旅に出よう。



底ぬけFFライフ②
作・しりあがり寿
クールなヴィンセントはモテモテ
ふっ…
今日もデートにでかけて行きます
プシューー
ぐっ
ぐっ
ガタン
ゴーー
ところがおりわるし満員電車
ぎゅー
ぎゅー
むぎゅ
このやろう足ふみやがって
とその時ちょうどリミット
ピカ
ピカ
レベル2デスギガス
ぐがああ
ヴィンセントはふられてしまいました
キャー

"異端児"としてのＦＦⅦ

シリーズの限界を超えた七番目の息子

シリーズ七作目となった『ＦＦⅦ』は、キャラクターとプレイヤーの関係を変えた。ストーリー重視型ＲＰＧの新たな"方法論"は、『ＦＦⅦ』になにをもたらしたのか。

稲葉振一郎

『ファイナルファンタジー（以下ＦＦ）』シリーズは、そのライバルと目される、日本における家庭用コンピュータＲＰＧの草分けである『ドラゴンクエスト（以下ＤＱ）』シリーズと比較した時、その主人公、プレイヤーズキャラクターの性格付けにおいて明確な特徴を持っていた。すなわちＤＱシリーズにおいては一般に主人公の視点に即した、一人称的な構成がなされていたのに対して、ＦＦシリーズはどちらかと言うと三人称的な構成が採用されていた。

まずバトルについてみてみよう。ＤＱシリーズのバトルでは、敵の姿は見えても自分と味方のキャラクターの姿は見えず、かつ味方もＡＩに制御されて勝手に戦う（ことができる）、という風に、一人称が徹底されていた。一方、ＦＦは一貫して三人称的である。敵と味方は画面の中に一挙に表示され、プレイヤーは神のごとき視点からそれを眺め、味方キャラクターのそれぞれについて逐一操作する。

ストーリーはどうか。ＤＱシリーズはオムニバス形式をとったⅣを除いて、そのストーリーにおいても一人称的である。指定された一人の主人公キャラクターがプレイヤーズキャラクターから外されることは事実上なく、物語は徹底してたった一人の主人公の遍歴として構成されている。主人公はバトルの現場から外されることはあっても、物語の現場から外されることはない。

対するＦＦシリーズは、この語りの視点についてＤＱシリーズほど自覚的であったとは言えない。

Ⅰ、Ⅲに登場する主人公キャラクターは四人であったが、それぞれに対する前もっての差異、性格付けはないに等しい。ストーリー上も常に一丸となって行動するから、いわば一人の主人公が四つの身体を持って行動しているようなものであった。キャラクター間の性格の違いはバトルの現場においてのみ発揮され、かつその性格付けはプレイヤーの恣意にゆだねられていた。それは不徹底な一人称とも、逆に不徹底な三人称とも呼べる。と言うより、一人称とか三人称とかいった言い方で性格付けること自体に無理がある。

これに対して、様々な革新的な試みを導入したとして今日でも評価の高いⅡにおいては、主人公キャラクター四人のうち三人が固定で、残り一人はストーリーの展開に応じて何度も入れ替わる、というものであった。しかしここでは入れ替わるゲスト的なキャラクターたちのみならず、固定の三人にも物理的な個性が与えられていた。この点でⅡのストーリーは三人称的な語りによって進行していた、と言ってよい。ただしバトル上の各キャラクターの個性、能力の設計は固定の三人については完全に、また入れ替わるキャラクターにおいてもある程度はプレイヤーの意図を反映することが可能であった。

問題はＦＦⅣである。このゲームではただ一人の主人公――物語からもバトルからも外れることのないキャラクター――が存在し、残りのすべての味方キャラクターはストーリーの進行に応じて入れ替わりを繰り返す。こう書くと、Ⅳでは一人称的な語り口、視点が採用されていた、と結論してもいいように思われる。しかし本当にそうだろうか？

おしゃべりなＦＦ 無口なＤＱ

ＤＱシリーズの一人称性について今一つ付記しておかねばならないのは、主人公が一切しゃべらない、ということである。少なくとも具体的な発言内容がテキストで表示されるということは一切ない。せいぜいイエス・ノーがある程度であり、もちろんそれもプレイヤーの意思によって選択されるのだ。

これに対してＦＦⅡ、Ⅳでは主人公（たち）はプレイヤーの意図にお構いなしに勝手にしゃべりまくる！　ＦＦに関してよく言われる悪口、「ストーリーが肝心のところに来るとキャラクターたちがプレイヤーを無視して勝手にオートイベントを始めて、プレイヤーはそれを眺めているしかない」はこれを指している。

ＤＱシリーズにオートイベントがまったくない、とは言えない。しかしＤＱでは、プレイヤーの意図、操作が介在する余地のないオートイベントは、物語中の主人公自身がそこでは一切もう何もできずに無力化されてしまった状態として描かれている。主人公キャラクターがプレイヤーを裏切って勝手に動いてお芝居を始める、という事態は避けようという配慮がそこにはある。

これに比べればＦＦⅣの一見一人称的な

語り口はきわめて不徹底なものであり、事実上三人称と言うしかない。

さらにバトルにおいても、Ⅳは**ＦＦ**シリーズの中では例外的に、プレイヤーズキャラクターの能力があらかじめ完全にパッケージ化されており、プレイヤーの意図がそこに介在する余地は全くなかった。この点でも、ＦＦⅣはきわめて三人称的なゲームであったと言うことができる。

ＦＦⅤ、Ⅵに至っては、もうはっきりと三人称である。各キャラクターにははっきりと物語的な個性が付与され、オートイベントではプレイヤーを無視して勝手にお芝居をしまくる。ただしⅤでは、ストーリーを三人称的なものと割り切った上でプレイヤーに疎外感を与えないような別の工夫がなされていた。

ＦＦⅤはバトルの設計という点でⅠ、Ⅲの延長線上にある。能力的にほぼ無色透明な四人のキャラクターに、プレイヤーが自分の好みに応じて具体的な能力を付与し、育成していく。キャラクターの入れ替えは途中一回だけ、かつ去っていくキャラクターの能力を新キャラクターに丸ごと継承させる、という形式がとられている。ただし、このキャラクターの能力設計の自由度はⅠ、Ⅲに比べて極めて高い。つまり、キャラクターを育てて戦わせる楽しみがこのゲームの中心にすえられている。ストーリーなどそれに比べれば添え物に過ぎない。

この点でＦＦⅥはむしろ退行している。ストーリーは相変わらず三人称的であるが、味方キャラクターの数が一気に増えて、広義の主人公が総勢十二人。ストーリー前半では彼らが入れ替わり立ち替わり現れ、多くの場合、強制的にプレイヤーズキャラクターとなる。一貫してプレイヤーズキャラクターであり続ける狭義の主人公は存在しない。キャラクターはそれぞれがバトル上の特殊能力を一つだけ備えており、ストーリー面でもバトル面でも個性を発揮するように設定されている。しかしプレイヤーによる育成の余地も魔法の習得や特殊な装備による新能力付加という形で残されてはいる。つまり、ⅣやⅤに比べて割り切りが足りず、不徹底なのだ。

これに対してＦＦⅦは、バトル面ではのシステムをおおむね踏襲している（もちろんグラフィックはまったく別次元のすばらしいものになっている）が、ストーリー面では――ＦＦシリーズ史上初めて――自覚的に一人称の語り口を採用して、メリハリをつけることに成功した。Ⅶではストーリー上もバトル上も、インタールード的な一時期を除いては決してパーティを外れることのない、ただ一人の主人公が設定されている。そしてこの主人公のキャラクター造形がきわめてうまくできているのだ。

自覚的に織り込まれたストーリーの不自然さ

主人公クラウドは、おのれの過去について多くを語りたがらないキャラクター、「ニヒリスト」という類型的なキャラクターとしてまず登場してくる。とは言え、仲間との対話や夢の中で過去についての回想が行


底ぬけFFライフ③
作・しりあがり寿
うおーっ 究極の武器が見つかったぞ
これが攻略本にもでてないスーパーファイナルスペシャル・ウェポン!?
なんとマテリア穴が17?
しかし全部連結してるぞ!
コマカイ. マテリアはメガネがないとね.
この穴に召換獣を全部つめて
かちかち
最後に追加効果のマテリアもはめて
カチッ
どれか一つ召換獣を呼びだすと
次から次へと召換獣がやってきて
たっぷり3時間は戦うぞ
やれやれ
年寄りは一休みと
よいしょ

なわれることもあるので、まったく過去がないキャラクターというわけではない。

ところがストーリーが中盤にさしかかると、オートイベントでクラウドの口から語られた彼自身の過去の真偽がきわめてあやふやなものになってくる。

物語中盤のクライマックスで、敵の口から、クラウドの記憶は偽物であり、それどころかクラウドそのものがつい最近、敵たちの手によって作られた人造人間であった、と語られる。彼が敵を憎む理由は彼自身の意思ではなく、彼の創造主たる敵が彼に任務を遂行させるために植え付けた偽の動機、偽の記憶だった、と。クラウドはそれをあっさり認め、敵の野望を挫くため先回りしてようやく手に入れた敵復活の最大のキーアイテムを敵に渡してしまう。クラウドは仲間たちの、そしてプレイヤーの前から姿を消す。

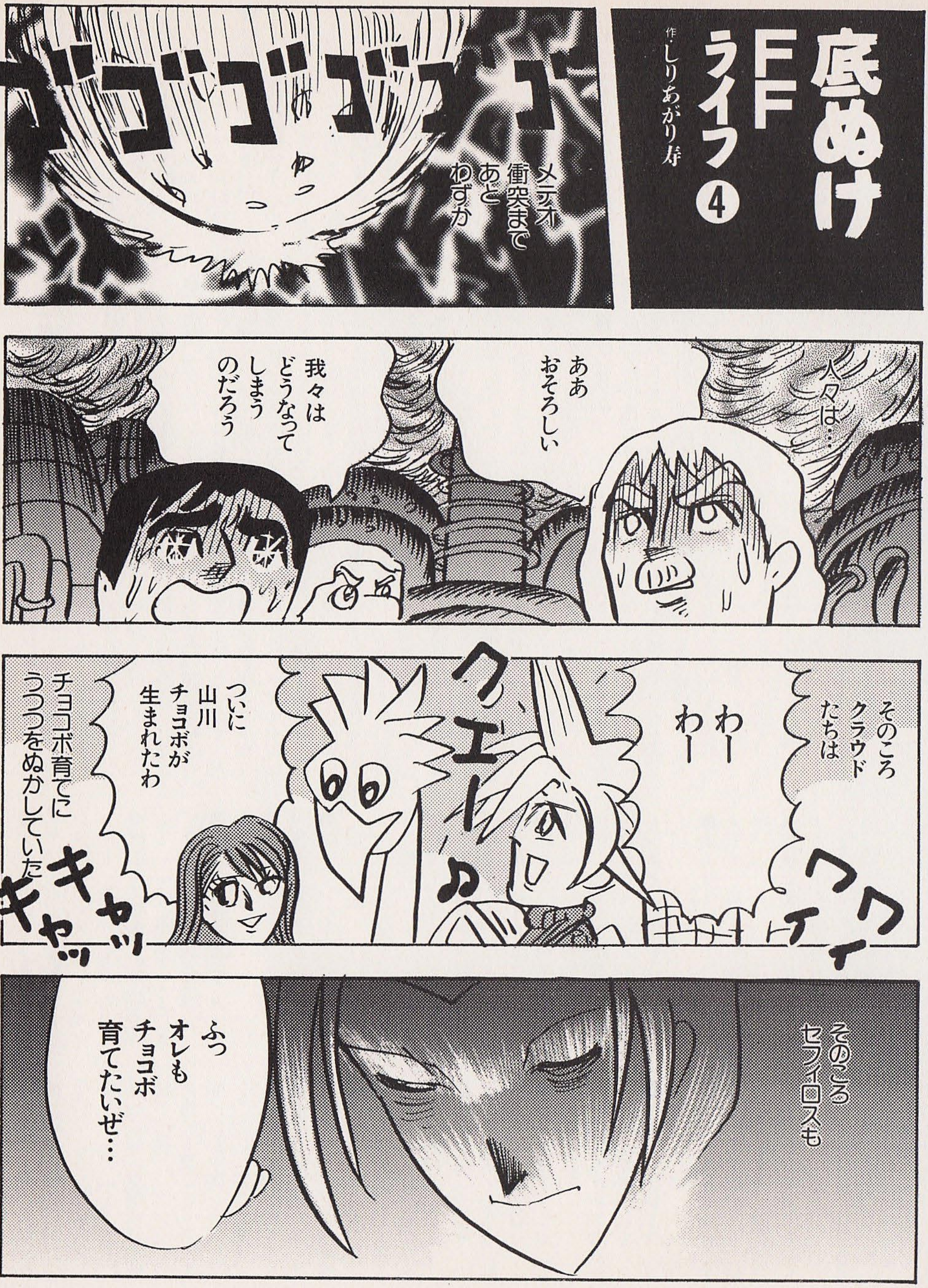
ストーリー後半は仲間たちがクラウドを探し、彼に敵によって作られたのではない自分自身を取り戻させる冒険から始まる。

主人公たちの打つ手がすべて後手後手に回るか裏目に出て、敵に先回りするためにあがいた結果が逆に敵を強大化させることになる、というストーリーは、お話をひたすら引き延ばして、最終クライマックスにもっとも強大な敵をもってこなければならない（とみんな思い込んでいる）RPGにおいてはごくありふれたものである。プレーヤーの努力はストーリーを進めることにはつながっても、ゲーム世界の中での事態を改善することにはまったくつながらない。

小説やマンガ、映画などの従来の一方通行型のメディアと異なり、テレビゲームは双方向的なメディアとして、プレイヤーの選択、努力がストーリーを作ることに貢献する、というお題目はしばしば唱えられる。しかし少なくとも現在のRPGにおいては、それは実態から程遠い。プレイヤーは努力しながら「ページをめくっている」に過ぎない。大体の場合、プレイヤーの努力は、ゲームクリアの一歩手前までは、ゲーム世界の中の状況を悪くさせることにしかつながらないのだ。だからよくできたRPGの条件として、こうした不自然さをプレイヤーに感じさせない、ということを数えることができるであろう。この観点からすれば、歴代FFシリーズのストーリーは大体において落第である。

もちろんFFⅦでも、事態の悪化は予定されたものだ。この中盤のクライマックスは、プレイヤーに「カタルシスとしての敗北感」を強く与える。なぜならば、一人称のキャラクターであるクラウドは、努力しながら「ページをめくっている」プレイヤー自身にほかならないからだ。そしてこのクライマックス以降、クラウドとプレイヤーの一体感は以前にもまして強くなる。

FFⅦのストーリーのうまさは、ストーリー重視型のRPGが抱え込みがちな不自然さを逆手にとって、自覚的にストーリーに織り込んで見せたところにある。まさにこの一点をとってもFFⅦは、凡百のRPG、そして過去のFFシリーズの限界を超えたと言えるだろう。


底ぬけFFライフ④
作・しりあがり寿
ゴゴゴゴゴゴ
メテオ衝突まであとわずか
人々は・・・
ああおそろしい
我々はどうなってしまうのだろう
そのころクラウドたちは
わーわー
ワイワイ
クエー♪
ついに山川チョコボが生まれたわ
チョコボ育てにうつつをぬかしていた
キャッキャッ
そのころセフィロスも
ふっオレもチョコボ育てたいぜ…

FFⅦ用語の基礎知識……上野充昭

●**アバランチ**【あばらんち】生命学を学ぶ者たちによって結成された反神羅組織。バレット、ビッグス、ウェッジ、ジェシー、ティファらが所属。

●**ウェポン**【うぇぽん】空から来た厄災(＝ジェノバ)を滅ぼすために星の意志が生み出した兵器(もしくは生物)。セトラに封印されていたが、メテオ発動と共に姿を現した。

●**エアリス**【えありす】八番街の花売りの少女。ガスト博士とセトラの末裔イファルナの間に生まれる。

●**ATB**【えーてぃーびー】アクティブ・タイム・バトルの略。『FF』シリーズ伝統の攻撃システム。タイムゲージがMAXになったキャラから攻撃できる。

●**ガスト・ファレミス**【がすと・ふぁれみす】エアリスの父であり、古代種研究の第一人者。低価格が売りのファミレスとは関係ない。

●**かめ道楽**【かめどうらく】ウータイにある飲み屋。チラシキャンペーン実施中。

●**古代種**【こだいしゅ】セトラの俗称。容姿は現代の人間と同じだが、星と対話する能力や星を癒す能力を持っていたためこう呼ばれる。エアリスとその母イファルナ以外には、古代種の神殿や遺跡などに意識のみ漂う。

●**ジェノバ**【じぇのば】二千年前の地層から発見された生物。ガスト博士はセトラだと誤解をしていた。体をバラバラにされても本体(首)のある場所に集まり再結合する「リユニオン」能力などを持つ。

●**神羅**【しんら】星の魔晄を吸い出しエネルギーに変換して人々に供給する巨大企業組織。正式名称は神羅エレクトリックパワーカンパニー。創立者であるプレジデント神羅の死後、息子のルーファウスが新社長として就任する。

●**セフィロス**【せふぃろす】人々に英雄と崇められた元神羅ソルジャー。宝条とルクレツィアの間に生まれた後、ジェノバ細胞を体内に注入され特殊な能力を持つようになる。ニブルヘイムの神羅屋敷で自らの秘密を知り狂い出す。以後、精神分裂気味のクラウドを巧みに操り、メテオを発動。公式記録では五年前に死亡。容姿端麗。

●**ソルジャー**【そるじゃー】宝条博士によって大量の魔晄とジェノバの細胞を注入された神羅の特殊部隊。セフィロスコピーとも呼ばれ、番号の入った入れ墨をしている。なぜか黒装束を身にまとっている者が多い。

●**タークス**【たーくす】神羅カンパニー総務部調査課。ソルジャーのスカウトと、テロリスト壊滅など武力を売り物にしている少数精鋭エリート部隊という異なる面を持つ。現メンバーはツォン、レノ、ルード、イリーナの四人。過去にはヴィンセントも属していたことがある。

●**チョコボ**【ちょこぼ】ダチョウのような姿の『FF』シリーズのマスコットキャラクター。『Ⅶ』では乗り物や召喚獣として登場。野生種を育ててレースに出場することもできる。『Ⅱ』で初登場。

●**ドン・コルネオ**【どん・こるねお】ウォールマーケットのボス。興奮剤を愛用する女好き。

●**ブーゲンハーゲン**【ぶーげんはーげん】コスモキャニオンに住む星命学の権威。ナナキことレッドXIIIの師匠。意外にも機械好きで、神羅製品を多数所有していたりもする。

●**宝条**【ほうじょう】神羅カンパニー科学部門統括。研究のためなら師をも平気で殺す、狂った古代種研究学者。セフィロスの父であり、自らもジェノバ細胞を注入している。

●**ホーリー**【ほーりー】メテオと対をなす究極の白魔法。

●**魔晄**【まこう】クラウドたちが住む星の主要エネルギー源。人が浴びると瞳が緑色に輝き、不思議な力を持つとされている。

●**マテリア**【まてりあ】緑色に輝く魔晄の結晶体。魔法、支援、コマンド、独立、召喚に分類され、全八十二種類。武器や防具の穴に装着することで、装備している人間に特殊な能力を付与する。魔晄炉で凝縮された高密度のヒュージマテリアは四種類。

●**メテオ**【めてお】究極の黒魔法。巨大隕石を落下させる。星を滅亡させる程の力を持つ。

●**約束の地**【やくそくのち】セトラが求める永遠の聖地。現実には存在しない。

●**ライフストリーム**【らいふすとりーむ】精神的エネルギーの流れ。ミディールで噴出している。

●**リミットブレーク**【りみっとぶれーく】敵からの攻撃を受けるとリミットゲージが溜まり、MAXになるとキャラ固有の「リミット技」を発動できるシステム。別名、堪忍袋。

PART II このPSゲームがすごい



思い入れレビュー①▶▶▶▶バイオハザード

ロメロのゾンビに喰われたい

松尾スズキ（劇作家）

◆メーカー：カプコン◆価格：5800円
◆ジャンル：アドベンチャー◆MC使用ブロック数：1

そもそも『Dの食卓』がやりたくて買ったプレイステーションではある。だけど、軽ーく吹っとんだね。ロメロ系ゾンビ大量出演の『バイオハザード』の前には。いや、たしかに『D』も凄い。主人公が喰われるときの「チョップ。チョップ…」という咀嚼（そしゃく）音等、かなり大人っぽいエグさを随所に演出してくれて、見た目プロレスラーの癖にうれしい奴ではある、飯野賢治は。でもごめん。私はドラキュラよりもゾンビに食われたい男なのだ。それも、ロメロの。

思えば、ジョージ・A・ロメロの不朽の名作『ゾンビ』を観たあの日から、ゾンビに追いつけ追い越せの日々を送ってきた私なのだ。何をどうすれば追い越せるのかわからないままにだ。『ナイト・オブ・リビング・デッド』のモノクローム映像に漂うシンプルでアート感すら香る静かな怖さ。後に特殊メイクアーティストのトム・サビー（『フロム・ダスク・ティル・ドーン』に出演もしているエキセントリックなおっさん）もリメイクしたが、それもなかなかよかった。そしてSF色が強く出た『ゾンビ2』の乾いた終末感。

はっきり言ってロメロの映画で本当に面白いのは、このゾンビ三部作だけかもしれない。だが、彼の創り上げた実にゾンビゾンビしたゾンビ像が、後のゾンビ映画にどれだけ影響を与えたことか。

①無自覚
②無抵抗
③のろい

ロメロが提案したこの「ゾンビ三大長所」は、アシモフの「ロボット三原則」に匹敵するくらいの普遍性をもはや獲得している。他に「噛まれた者もゾンビになる」や、「アーアー言う」などの要素もゾンビの法則の一つであるが、前者はドラキュラもそうだし、後者にいたっては大抵のクリーチャーはアーアー言ったりするのであって、やはり先の三つこそが、「いかにも」なゾンビたる必須条件であると断言したい私なのだ。

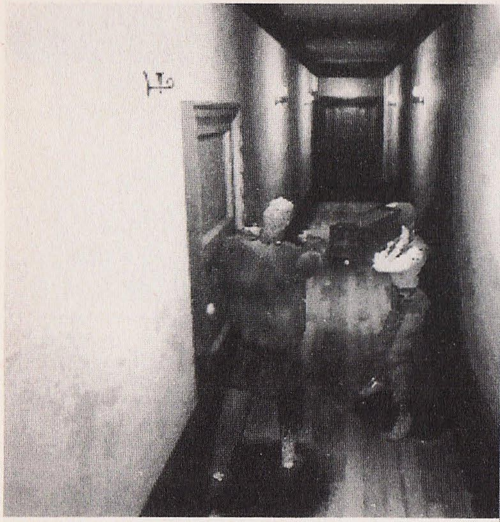
『バイオハザード』に登場するゾンビどもも、私が愛してやまないロメロ系ゾンビの三大長所をきちんと踏襲してくれていて、誠に頼もしい腐った兄ィたちなのである。

たとえば①の、ゾンビの無自覚性。ゾンビは誰にも悪意を抱いていない。ただ、目の前にいる人間に食欲がわくだけである、これは怖い。ロメロの映画同様、このゲームの兄ィたちも、片腕とれてる奴、フルチンの奴、寝ながらはいずってる奴等、元人間というプライドかなぐり捨てて、小リス以下の知性でアーアーと我々を襲ってきてくれる。余計なものはない。襲うものと襲われるものの〝純〟な関係性が、潔くも寒い恐怖を与えてくれるのだ。

②の無抵抗な感じもいい。我々

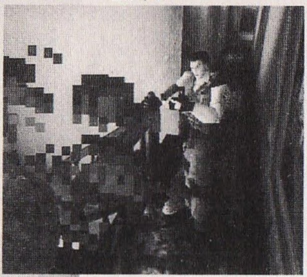


逃げ込んだ館はゾンビだらけ



呻きながらノロノロと襲いかかるゾンビに対してロケットランチャーを構える女性キャラ、ジル。ジルを選んだ場合はイージーモードになるため、攻略が楽になる

男性キャラ、クリスは銃さばきが早い





ゾンビに首もとを噛みつかれて、血しぶきをあげるジル。ダメージを受けすぎるとゲームオーバー

だって襲ってみたい。脳を破壊されるまでは攻撃を意に介さない気のいい兄ィ。撃たれても撃たれてもすり寄ってくるその姿は、古き良き時代のいじめられっ子を彷彿とさせ、我々を一瞬、郷愁の旅へといざなうのである。

そして何より③の「のろさ」。これはかなり重要だ。確かにゲーム後半になると、腐った犬とか訳のわからない半魚人ぽい奴とか、スピーディーなクリーチャーが「まだいるか、まだいるか」といった按配で登場し、それはそれでスリルのあるシューティングが楽しめる。が、正統派ゾンビファンなら、やはり前半ののろのろゾンビを存分に堪能したい。ゾンビ映画が他の恐怖映画と違うのは、あんなにのろのろうだうだ動いていたゾンビどもに、主人公たちはいつの間にか包囲され、そしてやられてしまうというイライラ感が、限りなく不条理なムードを醸している点にある。そして、このゲームでは正にその不条理を我が身のことと体感できるのだ。ゆっくり食われてゆく。あの感じは、後半の「慌ただしい兄ィ」にドカドカやられる怖さとは違った、なんと言うか、「何でこんなゆっくりな奴にやられるねーん？」という疑問と、「やられている時間が長いー」という怖さが入り混じった、独特な「やられ世界」の恐怖を我々に味わわせてくれるのである。『バタリアン』みたいに速いゾンビもたまにはいいが、やはりゾンビとのバトルと京都の旅くらいは、しみじみしたい三十路過ぎの私なのである。

最後に言っておくが、私はこの原稿のためにゾンビ好きを名乗っている訳では決してない。芝居を始めて十年になるが、私の代表作は未だに『日本でゾンビが繁殖したらどうなるか』をテーマに作った『愛の罰』という作品だったりするのである。現在その芝居の再演中なのだが、あのシェイクスピア翁の威光輝くグローブ座に、ノロノロ動く兄ぃ達をうろうろさせるという快挙をついに成し遂げた私なのだ。筋金入りのゾンビ好き演劇人。別に威張れた話ではないが、ちょっとくらい胸をはってみたい気がするのも事実なのである。

思い入れレビュー②▶▶▶▶ときめきメモリアル〜forever with you〜

ラブコメ世界を俺達に！

松岡圭祐（催眠術師）

◆メーカー：コナミ◆価格：6800円
◆ジャンル：シミュレーション◆MC使用ブロック数：1

大学受験を間近にひかえたころ、俺は予備校にも行かずに名古屋駅周辺をぷらぷらして時間をつぶしていた。そのときふと、『少年サンデー』を手にとった。克・亜紀の『はっぴい直前』というマンガを目にした。

主人公の高校にかわいい女の子がいて、勉強をみてくれたり、デートをしてくれたりする……。『少年サンデー』の定番みたいなマンガではあった。だがこのマンガは、俺のボンクラな願望を爆発させてしまった。「ああ！　こんな生活がしたい！」と本気で思い、自分の高校生活との落差にひどく悩んだ。

思えば、俺たちの世代はみんなそうだったんじゃないだろうか。受験シーズンを前に、『はっぴい直前』のような学園ラブコメの世界に現実逃避し、宇宙企画のアダルトビデオを借りてきては、秋元ともみやかわいさとみをおかずにして、なんとか精神状態の安定を図ってきたのではないだろうか。

そう、俺たちが生きてきた高校生活というものは、マンガに描かれているものとはあまりにもかけ離れていた。現実に打ちのめされ、大人にならざるをえない状況が足音を立ててやってきて、気の抜けた社会人になって何年もが過ぎた。そんなとき、ふいに『ときめきメモリアル』は現われた。

このゲームは恐るべきゲームだ。『ドラクエ』をクリアして涙したという話はよく聞くが、マジで悔し涙を流したゲームはこれだけだ。

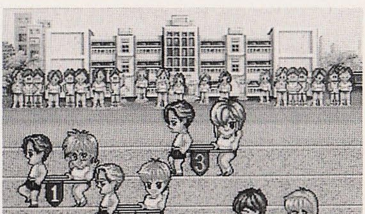
『ときメモ』ではあの少年サンデー学園ラブコメ世界が完璧に再現される。それも三年間という長きにわたり、高校生活のスケジュールがすべて日割りで決められる。毎日、なにをするのか自分で決めることができる。

プレイヤー（自分の名前を決められる。それも漢字で）が入学式を迎えた時点で、藤崎詩織という頭脳明晰、スポーツ万能という美少女と幼なじみという設定になっている。この詩織という子に卒業式の日に告白されるのがゲームの最終目的なのだが、ほかにもかわいい女の子ばかりが出てきて、そのなかの誰かとゴールインすることもありうる。

『うる星やつら』の面堂終太郎みたいな金持ちのハンサムボーイもいれば、陽気な友人もいる。

部活をするもよし、勉強をするもよし、デートをするもよし。問題は「ふん、まあやってみるか」という気になって、スタートボタンを押してからだ。

ゲームのなかに現われた自分は、まさに学園ラブコメの主人公だ。女の子となんのためらいもなく話ができ、金持ちの伊集院レイからライバル視され、電話をかければ絶対に相手が出てくれるし、高校生のぶんざいでデート資金が底を尽くことはない（マンガ同様、ど



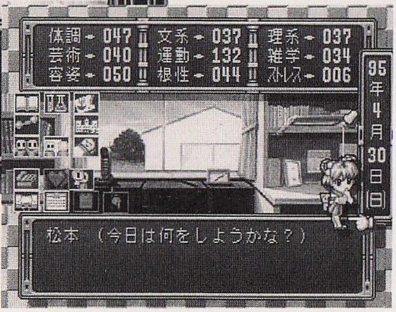
運動会ではボタン連打だ！



ゲームセンターに連れていったら、怒ってしまった藤崎詩織。プレイヤーは、登場する女の子の性格を見抜いて、その性格に合わせてご機嫌をとるべし

私立きらめき高校の廊下で会った女の子





主人公の自宅部屋。コマンド選択で、運動・芸術・容姿などの数値が上昇（つまりモテやすくなる）

こへ出かけようとも金の存在は無視されている)。まさにマンガのなかに入った気分だ。

　ところが、一年生を終えたあたりでふと気づくのである。現実の高校生活で、こんな楽しいスクールライフが送れなかった自分が、そのトラウマから逃れるため、三年間のやり直しを図ろうと必死になっている。そんな自分の姿に気づくのである。本当の高校生活が悲惨であればあるほど『ときメモ』には必死になる。今度こそ、このゲームの世界でこそハッピーエンドの卒業式を迎えてやるのだという野心が脳を支配してしまうのだ。やがて電話でデートを申しこんで断わられたり、デートの結果相手が不機嫌になったりすると、罵声を浴びせたくなったり、人目のない場所を見はからって襲いかかりたくなってくる。……が、もちろんそんなコマンドはないのだ。

　そして気づくのである。学園ラブコメの世界も現実に住むとなると苦難の連続であることを。主人公はその世界観をぶち壊しにするような行動はとれないようになっている。あくまで好感のもてる少年で貫き通し、悪い噂が立たないようにおおぜいの女の子たちとバランスよくつきあいながら、本命の詩織にはいっそうの愛情を注がねばならない。伊集院のイヤミにも耐えねばならない。クリスマスパーティーから一人つまはじきにされても辛抱しなければならない。どんなにいい雰囲気になってもデートの帰りにホテルに連れこむことはできない。二人きりになっても襲いかかることはできない。もんもんとした気分で帰宅しても自慰のコマンドはない。そんななかで、ひたむきに生きなければいけないのだ。

　そして卒業式、誰からも告白を受けなかったときのあのショック！　一晩泣き明かし、一週間は立ち直れない！　しかし、告白を受けることができたときの感動で、ドラクエの何千倍もの涙が滝のように流れだすのだ！　これはいわば、ラブコメの世界にボンクラ願望を持ちつづけた俺たちの世代に、トラウマを克服する機会をあたえたヒーリングゲームなのだ！

思い入れレビュー③▶▶▶▶幻想水滸伝

ご意見無用！男のソウルフルRPG

安達雅彦（漫画原作者）

◆メーカー：コナミ◆価格：2800円
◆ジャンル：RPG◆MC使用ブロック数：2

男の闘いのドラマ、これは断じて格闘ゲームの専売特許ではない。RPGにだって、狂おしいまでに男の生きざまを感じさせるゲームがあるのだ。

『幻想水滸伝』。

二年ほど前のソフトだが、その物語はハッキリいってアツい！

その世界は七〇～八〇年代にかけての『少年ジャンプ』的ワールドなのである。

拳で語り合った『リングにかけろ！』、『聖闘士聖矢』といった車田正美作品群に匹敵するドラマの連続。

とはいえ、死んだキャラがノコノコ生き返ってくるようなご都合主義ではない。

戦争イベントでは、せっかく苦労して手を結んだ仲間であっても、あっさりと死ぬときもある。

英雄レパントの糟糠の妻アイリーンなど、「あなた……」と声を遺してくれるものだから、私は自責の念にかられてリセットボタンを押さざるを得なかった。

このようにイベント面ともなれば、どのキャラも涙を振り捨て、爪に肉を食い込ませるような思い入れたっぷりで突進する。

ドラマを支えるキャラたちは、これまた百八人とも個性溢れる「いい顔」をしている。

どのキャラも過去を背負っていて、その過去がグラフィック中に滲み出ているのだ。

とくにいいのが粋な漁師タイ・ホーの顔。けっして善人面ではなく、一筋縄ではいかない風情なのだが、狡さや聡さとは無縁の一本気な性格がしっかりグラフィックに表れている。

漫画流にいえば、キャラが立っているのだ。

ここらへんのキャラの立ち方とドラマティックな盛り上がりは、なにはともあれ、やってもらわにゃわからない。

御意見無用の超弩級男のスペクタクルストーリーなのである。

なかでも主人公の親友テッドの死は、ことのほか強い印象を残した。

テッドの拳に秘められた呪いの紋章ソウルイーター。紋章を狙って襲いくる宮廷魔術師ウィンディの手下たち。

テッドは無理を承知で、主人公に頼む。「ソウルイーターを受け継いでくれ」。

その紋章を手に入れた瞬間から、主人公は宮廷魔術師、国王、そして、将軍である父さえ敵に回すのだ。

何物にも代えがたい親友の運命を変える紋章を託さねばならぬテッドの悲しみ。

親友の悲しみと激烈なる宿命を真正面から受け止める主人公。

主人公の拳にソウルイーターが宿りし時、少年は運命の奔流の中に呑み込まれる……。

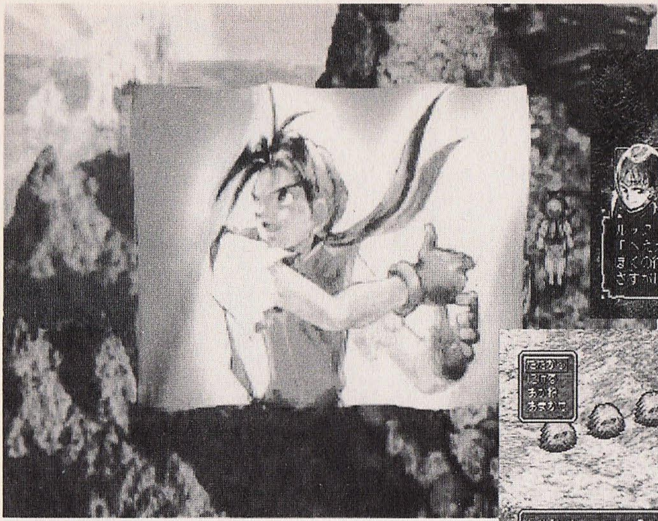
かーっ、たまらん！

私はこういうドラマに触れるとアドレナリンがピュッピュッと出てきて止まらなくなってしまうのだ。

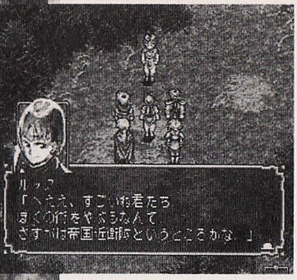
軟弱な主人公がブツクサ言ってグズグズ悩むような最近のアニメなどとは正反対の「正しい男の子」の世界がここにはある。

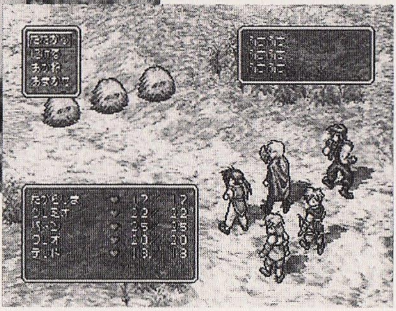
こんなにも燃えるストーリーだからこそ、『幻想水滸伝』には女の子のファンも多い。

男らしい男に女は惚れるものな



作風はオーソドックス。基本に忠実な正統派RPG





主人公が仲間にできるキャラは総勢108人！　中国の古典『水滸伝』と同じで、個性的なキャラばかり。原作を読んでいれば、さらに理解が広がることだろう

スピーディーな展開が魅力の戦闘シーン。敵にお金を支払って許してもらうユニークな設定もアリ

のだ。これは掟だ。反論は許さん！

『幻想水滸伝』は、男と男の兄弟仁義ワールドなのである。

もし、RPGが軟弱な印象を与えているとしたら、それはゲームバランスの問題からだ。

巷には星の数ほど「勇者」がいるワケだが、その実態は、一個のアイテムを見つけ出すため、ダンジョンの中を何時間も行ったり来たりして、レベル上げのために弱い相手を虐殺しまくる。

なんともまぁ、地道な努力家というか偏執狂的というか、男らしくない勇者サマばかり。

いや、そうやってチンタラチンタラやらないと、クリアできないRPGばかりなのが問題なのだ。

かくいう私も、そういうゲームに当たると、秋葉原のゲーム野郎御用達ショップ・メッセサンオーで入手した、掟破りの必殺裏技マシン、プロアクションリプレイを速攻で発動させる。

このマシンは、いきなりレベル99、金無限が達成される問答無用のオタスケマンなのである。

しかし、『幻想水滸伝』ではこのマシンの助けがいらなかった。

そんなマシンを使わなくてもいいほどに、序破急（じょはきゅう）を活かしたテンポのいいソウルフルな物語が、プレイヤーを集中させてくれる。

こういう名ゲームを、発売後何年経とうが入手できるのが、プレイステーションの強みだ。

かってゲームとは、発売と同時に入手しなければ、二度と入手不可能なものだった。

名作だからこそ、より多くの新たなファンにプレイして欲しいのに、ROMカセットでは生産調整が難しく、再生産がほとんど不可能だったのである。

そのジレンマをSCEは見事に解決し、夢の安定供給を実現してくれた。

しかも、この名作『幻想水滸伝』はベストシリーズとして、上代二千八百円也！

くあーっ！

諸君らは幸せ者だぁ！

買え、買え、買え、買えーっ！

どいつもこいつも『幻想水滸伝』で男を研くのじゃあっ！

喝！！！！！！

大川興業ゲーム座談会

総裁おおいにゲームを語る

あんまり信用できないけど、プレイステーション保有率は一〇〇パーセント!
あぶない大川興業がまじめにオススメする面白ゲームは何だ。

大川総裁・寺田体育の日・フランキー為谷

文・構成＝田中義厚

――聞くところによりますと、大川興業のみなさんのプレステ保有率はほぼ一〇〇%だそうですね。

大川　プレステだけじゃなくて、ニンテンドー64、セガサターンのゲームの〝三種の神器〟は全部持ってますね。どの構成員も。仕事柄、イベントの賞品なんかでもらうことも多いんですよ。なぜかプレステだけはもらえないんですけど(笑)。やっぱり人気があるんでしょうね。

為谷　ボクは江頭2:50さんにもらいましたよ。誕生日プレゼントだって言って、部屋にいきなり持ってきて。オネェちゃんと部屋でしっぽりしてた時だったから、ちょっと迷惑でしたけどねえ。

寺田　お前ねえ。アレ買うのに、どれだけ探したことか……。

――寺田さんも一緒に買ったんですか?

寺田　いや、江頭が「為谷にあげたいんだけど、買うのつき合ってもらえませんか」って言うもんだから、二人で車であちこち回って、やっと手に入れたんですよ。どこに行っても売り切れで。

――江頭さんっていい人なんですね。普段の攻撃的なイメージとはずいぶん印象が違うなァ。

為谷　いやーッ!　すばらしい先輩だと思いますよ。ホント。

寺田　お前、さっき迷惑だって言ったじゃねえか(笑)。

――大川興業の中で、プレステ人気が爆発したのはいつごろ?

大川　きっかけは『**バイオハザード**』ですね、やっぱり。「セリフ覚えるより、『バイオハザード』をクリアしろ!」って指令を出したら、みんな稽古の合間に控え室にこもりっぱなしでやってましたから。それから一気に広まったんですよ。



何人の構成員が彼に喰われたことか……

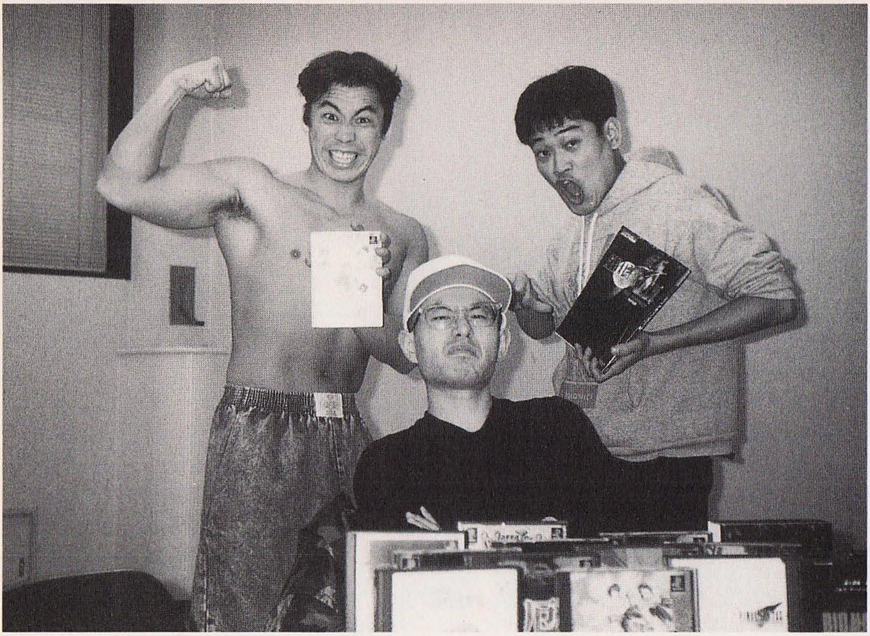
『ときメモ』の麻薬的快楽

――『**ときメモ**』なんかは人気を呼びました?

大川　いや、あれはボクともうひとりコンタキンテってヤツだけです。他の構成員たちには「これはクソゲーだッ!」ってさんざんバカにされました。

――どのあたりがハマるポイントなんですか?

大川　あのね。まず、自分の名前を入力するでしょ?　ボクの場合は名前が「大川」、あだ名が「総裁」



膨大なＰＳのタイトルを前に、気合いの入る大川興業の面々

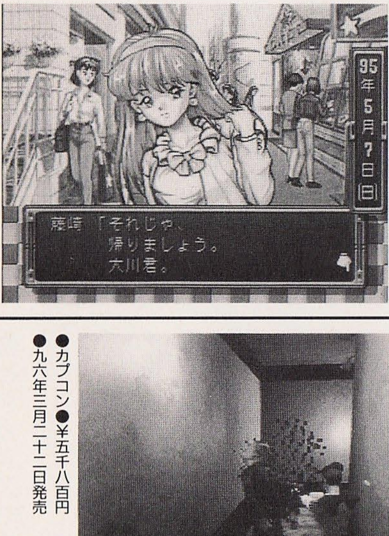
なんですけどね。そうすると女のコが呼びかけてくるんですが、最初のうちは「大川クン」なんですよ。ところが五回目ぐらいから「大川ちゃん」に変わり、もっと親しくなると「総裁」になる。コレがうれしい！（笑）。

寺田　「総裁」じゃあ、ちっとも親しそうじゃないけどねえ。

大川　あだ名で呼ばれるって意味でだよ。コレは宗教の勧誘と同じ原理ですよ。

——なるほど。そこに麻薬的な快楽がある？

大川　ありますねえ。しかも自分



総裁お気に入りの『ときメモ』

●バイオハザード

大川興業がプレステにハマるきっかけとなった作品。巨大な洋館に閉じ込められた主人公が、バイオテクノロジーによって生み出されたモンスターと戦うアクションAVG。「バイオハザードをやっちゃうと、ほかのゲームがみんなクソゲーに見えちゃいますよねェ」（為谷）。個性の違う大川興業の全員がハマった珍しいソフトだ。



●カプコン●¥五千八百円
●九六年三月二十二日発売

のまわりは全部女のコでしょ。そんなことってありえないじゃないですか。人生において（笑）。

為谷　でも、あれって愛を告白されて終わりでしょ？　なんか物足りないですよね。やっぱり結婚まで行きたいよなあ。

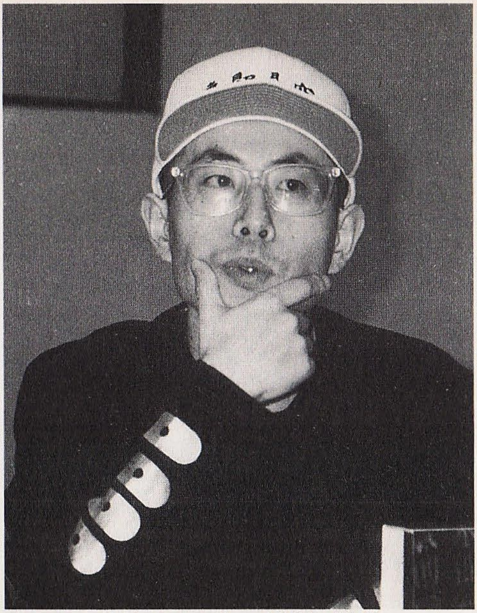
寺田　そういや、そんなゲームやってたよな、お前。

為谷　ああ、『**結婚　～Marriage～**』ですね。一年かけてアタックして、親を説得して、うまくいけば結婚できるってヤツね。感激ですよ。ラストはウェディングマーチが流れて。失敗すると会社から単身赴任の辞令が出て、地方に飛ばされちゃうんだけど（笑）。

寺田　なんか『桃太郎電鉄』みたいだな……。

大川　為谷はストーカーですからね。「結婚」の二文字に反応するんですよ（笑）。

——寺田さんは、なにかシミュレーションゲームでハマったものはあるんですか？



短時間の集中力が自慢の大川総裁。つまり飽きっぽい!?

寺田　ハマるまではいかなかったけど、『**ボクサーズロード**』はやりましたね。食事やトレーニングのメニューを組んで、減量させてボクサーを育てるっていうゲームなんですけど。

大川　つらいゲームだな。

寺田　試合に勝てばチャンピオンになったりするんですけど、けっこうマジでつらいっすね（笑）。

単純さが魅力のスポーツゲーム

——やっぱりボディビルダーだけあって、寺田さんはスポーツものが多いんですか？

寺田　っていうよりも、ゲームは一日一時間と決めてるんですよ。健康のためにも。寝る前に毎日一時間。だから、ストーリー性のある長いものがダメなんです。

為谷　ボクも一日七時間って決めてます（笑）。

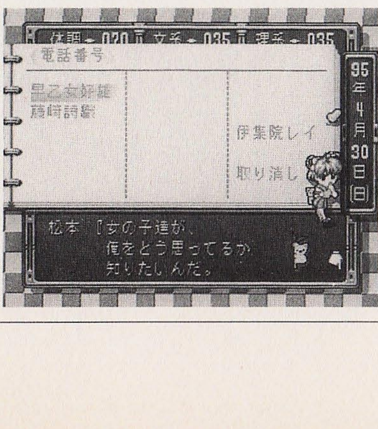
寺田　それはやりすぎ！

為谷　ハイ。時間の許す限り。

寺田　複雑なものよりも単純なヤツがいいんですよね。野球とかサッカーとかね。あとハマっている

●ときめきメモリアル

高校三年間で、いろいろな女のコにアタックし、卒業時に伝説の樹の下で愛を告白されればOKという恋愛シミュレーションゲーム。「体育会系とか不良とか、あらゆる女のコが自分を取り囲んで、『ぶつかっちゃった』なんて話しかけてくるわけでしょ？　ハマりますよ」という大川総裁は、エンディングで涙したという。

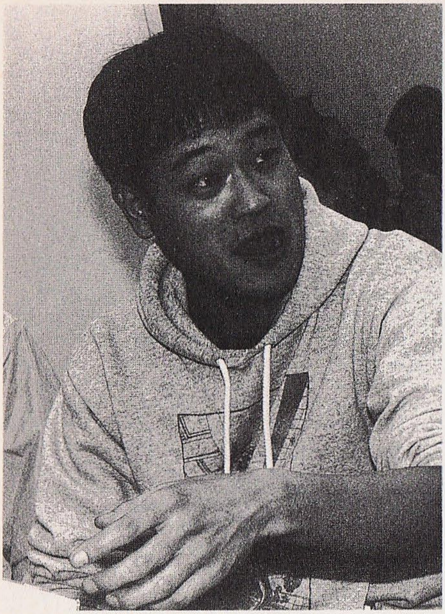


●コナミ●￥六千八百円
●九五年十月十三日発売

のが『ダイハード・トリロジー』。ボクの場合、グロテスク・イズ・ベストなんです。ドバッと血が出たり、頭がふっ飛んだり。車で人をハネ飛ばしても「ソーリー」の一言ですよ(笑)。信じられます？

大川　コイツは『ダイハード』の勧めっぷりがスゴイんですよ。ソフト買ってきて人に渡すんだから(笑)。その割に構成員の間では評判悪いですけど。

為谷　だって、クソゲーなんだもん。ヒットチャートにも入ってないんじゃないの？



ねちっこいプレイが得意のフランキー為井

寺田　いまに見てろ。オレが口コミで広めてやるからな!!

飽きっぽい総裁 ねばりの為谷

──『パラッパラッパー』なんかはどうですか？

大川　寺ちゃん、やってるよね。

寺田　やってますけど……。『パラッパラッパー』難しいんですよぉ。いくらやってもレゲエのカエルのところでダメ。空手道場のところは楽しかったんですけどねえ……。毎朝目覚めるといきなり「キック、パンチ！」なんてやってましたから。



難関ニワトリ先生は『パラッパラッパー』

大川　でも、リズム感のいいヤツは一日でクリアしちゃう。

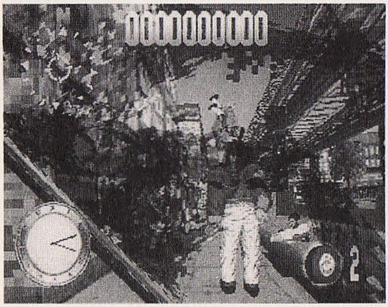
寺田　そうそう。

大川　江頭なんかスゴいよ、集中力が。でっかい紙にボタンの配置を描いて、それをテレビに貼り付けて「キック、パンチ！」ってやってるからね(笑)。

──江頭さんのあの異様な集中力をもってすれば、あのぐらいはわけないでしょうねえ……。総裁は一日何時間ぐらいプレステに費やしてるんですか？

●ダイハード・トリロジー

「これだけハードなゲームは日本じゃあ絶対に作れませんよ。市民を跳ね飛ばした血をワイパーでキュッ、キュッですから」と、残酷・グロもの大好きの寺田構成員が熱烈に愛しているのがコレ。ナカトミ・プラザ、ダラス空港、ニューヨーク市街を舞台に、マクレーン刑事が敵をひたすら殺しまくるアクションゲームだ。



●EAV●¥五千八百円
●九六年十二月二十日発売

大川　ボクはやりたくなったら、それこそメシも食わずに一日中やるタイプですね。毎日チョコチョコやるって性格じゃないです。でも、飽きるとすぐポイ。できないと頭にくるんですよ。「お前らコンピュータごときにバカにされてたまるかッ！」ってね。クリアできずに挫折したゲームはかなりあります。『バイオハザード』もそうだし。

――『ＦＦⅦ』もそうですか？

大川　ああ、あれは最初からやってない。為谷がクリアしたら借りようと思ってたんだけど、コイツの話を聞いてるだけで、なんだかめんどくさそうで……。

為谷　そんなことないですよ！　『ＦＦⅦ』ぜったいおもしろいからやってくださいよお！　今日はその話をしようと思って、いろいろ持ってきたんですから。メモリーカードでしょ、攻略本でしょ……。

大川　ね？　コイツ、めんどくさいでしょ（笑）？

為谷　そんなこと言わずに質問してくださいよお！



体力とパワーの寺田体育の日。わかりやすい……

――えっと、じ、じゃあ、為谷さんにとっての『ＦＦⅦ』の魅力ってなんですか……？

為谷　そりゃもう、なんたって3Dの映像でしょう、もーォ！　始まった瞬間から入り込めますよねえ、あれェ！（極度の興奮状態）。

――なんか、すごい入れ込みようですねぇ……。もうクリアしたんですか？

為谷　まだ。バハムート零式が見られなくて……。あれってどうやってやるんですか？

――フフフ。それはね……（ここでうっかり攻略法を教えたばっかりに、以後十五分にわたって、為谷氏の質問攻めにあう）。

大川　なんの話をしてるのか、さっぱりわからんぞ！

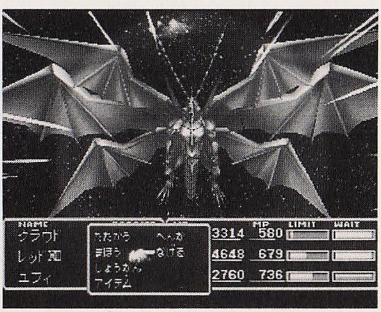
為谷　だって最後までやりとげたいじゃないですか、中古屋に売る前に。もう七十時間もかけてるんだから。

大川　セコいなあ……、お前。それにこのページはお前の質問コーナーじゃないぞ。

為谷　いいんです。ボクの熱意が

●ファイナルファンタジーⅦ

「音もすごいでしょ？　ヘッドフォンでね。飽きないっすねえ。あと、チョコボ。元気のいいのがなかなか捕まえられなくて……。ユフィーを仲間にするときなんか六時間ですよ！　もうバテて。でも最高なんすよねえ！」（為谷）とは意味不明だが、情熱だけはしっかり伝わるコメント。まだ完全にはクリアしてないようだけど。



●スクウェア●六千八百円
●九七年一月三十一日発売

読者のみなさんに伝われば！

人の家の外壁で鉄拳大会!?

――プレステを使って、みんなで遊ぶというような機会はあるんですか？

大川 ありますね。打ち上げのときなんかはほとんどそうですから。ボクはいつもプレステを持ち歩いていて、それをカラオケにつないで、『鉄拳』大会をやったりするんですよ。ものすごい盛り上がりですよ。殺し合いになったりするんじゃないかと思うぐらい（笑）。

為谷 「ゲームじゃなきゃ、お前なんかに負けねえぞ」なんてね。マジですから。賞金かかってるもんで。



寺田VS江頭の変態対決はこんな感じ？

大川 ボクが優勝者に五万円の賞金を出すんですよ。それをめぐって死ぬ気で争ってますからね。「ぶっ殺してやるぅー！」なんて絶叫しながら。でも、不思議とみんな自分にピッタリのキャラを使うんですよ。江頭は義光とか、ああいう怪しげなキャラばっかりだし、寺ちゃんは怪力のクマなんかを使ってるしな。

寺田 もう、力でいくしかないようなキャラクターがいいっすね。パワーしか信じるものがないっすから。

大川 わかりやすいでしょ？

――誰が強いんですか？

大川 みんな勢いだけで、技術はゼロですからね。チャンピオンは毎回違いますね。

為谷 ボクも一回、取ったことあるし（笑）。

大川 それと、格闘ゲーム用の秘密兵器があるんですよ。大型のプロジェクターなんですけど、これを公園なんかに持っていって、白い壁の家なんかをスクリーンにして鉄拳大会を開くわけです。

――家の人、気がついたりしませんか？

大川 ときどき窓から顔をのぞかせたりしてね。でも、向こうから見ても、ただ光っているだけだから、何をやってるかさっぱりわかんない。キョロキョロしているうちに、江頭の義光にバッサリ斬られたりしてね（爆笑）。プロジェクターはもともと、高速道路の防音壁に江頭の裸を映しながら走ったりする遊びのために買ったものですから、そういうゲリラ的な使い方をしないとね。

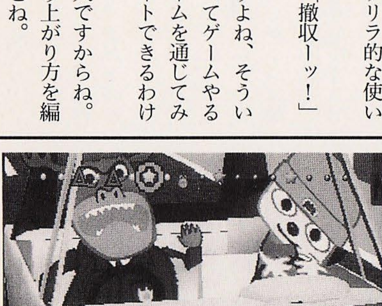
為谷 見つかると「撤収ーッ！」ですよ（笑）。

――すごくいいですよね、そういうの。一人でこもってゲームやるんじゃなくて、ゲームを通じてみんなでコミュニケートできるわけですから。

大川 やっぱり芸人ですからね。我々ならではの盛り上がり方を編み出していかないとね。

●パラッパラッパー

ゲームは単純、リズムに合わせてタイミングよくボタンを押していく。ポリゴン表現を逆手に取ったペラペラの二次元キャラが魅力的。「あのニワトリが頭にくるんですよ！ カエルもスローかと思ってナメるとやたらと難しいし」（寺田）。タマネギ先生の「キック、パンチ！」をモーニングコール代わりに利用しているそうな。



●SCE●四千八百円
●九六年十二月六日発売

思い入れレビュー④▶▶▶▶NOëL

「電話だけじゃイヤ」と、君が言った

森伸之（イラストレーター）

◆メーカー：パイオニアＬＤＣ◆価格：6800円
◆ジャンル：シミュレーション◆MC使用ブロック数：１

清水代歩にふられた理由を考えていたら、いつの間にか朝になっていた。

女の子にふられて悩むのは初めてじゃない。でも「ゲームの中の女の子」にふられて傷ついたのは、生まれて初めてだ。正直な話、けっこうショックだった。なぜだ？

たかがゲームなのに。だいたい、僕はギャルゲーなんか、やらない人間じゃなかったのか。

翌日、僕はギャルゲー&アニメマニアの友人に電話をかけた。

「代歩にふられた。なぜだ？」

「あっ、『NOëL』やってるの？アレはパンピーには、あまりお薦めできないソフトだけどなー（笑）」

一般人には向かない、と言っているらしい。たしかに、『NOëL』の操作方法は、これまでにやったどんなゲームとも似ていない。

PSが接続されている自分のテレビは、『NOëL』のゲーム内では、一種のネットワーク端末用モニタとみなされる。この設定は非常にユニークだが、システムに慣れるまでには、パソコンにインストールした新しいアプリケーションの操作方法を理解するのと、同じような種類の根気が必要だ。

ゲームの舞台は、近未来の日本。家庭には広域ネットワーク対応の端末が普及しており、またそのモニタは、ビジュアルフォンというテレビ電話の画面も兼ねている。

そのビジュアルフォンに、ある日、女子高生から電話がかかってくるところから、このゲームは始まる。彼女の名前は、清水代歩。プレイヤーが夏に海で知り合った（ということになっている）三人の女子高生のひとりだ。これからクリスマスまでの約四カ月間、プレイヤーは女の子たちとテレビ電話でいろんなおしゃべりをしながら、次第に親しくなっていく。その会話を楽しめるかどうかが、ゲームの最大のポイントなのだが……。

「ところが楽しめないんだよ。こっちはともかく、相手のノリが悪いの。すぐ電話切っちゃうし」

「話題のふり方がまずいんじゃないの。会話ボール、ちゃんと選んで送り返してる？」

恋愛相談に答える遊び人のような調子で、ギャルゲーマニアの友人がアドバイスをくれる。

女の子がおしゃべりをすると、その会話に出てきた単語が「会話ボール」というアイコンになって、画面上を流れてくる。それをうまく相手に送り返すことで会話が弾むという仕組みなのだが、どうもそのタイミングが悪いらしい。僕と女の子の間には、すぐに気まずい沈黙が流れるのだ。

「相手の話したいことを予想して、こまめにボールを返さなきゃ、絶対に好感度上がらないよ」

好感度。なにより彼女たちと会話をしていて不安なのが、この点だ。自分はこのコに好かれているのか嫌われているのか。相手の気持ちを知るための目に見えるヒントが、あまりに乏しいのだ。

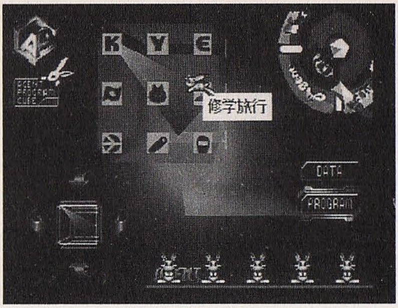
「普通のギャルゲーなら、たいてい好感度のパラメータがあるから、攻略の計画も立てやすいんだけどね。そういう意味でも、『NOëL』は風変わりなゲームなんだよ。その分リアルだとも言えるけど」

なるほど、考えてみれば、現実の女の子にもパラメータはついて



退屈そうな清水代歩。女の子が一方的に喋るだけで、主人公（=プレイヤー）のセリフが一切ないのが特徴だ

ビジュアルホン（＝テレビ電話）で会話するという設定。女の子の話し方や身振りも自然に近い



プログラムモードではアイコンを用いて、過去の会話の検索を行なうことができる

いない。自分がイケてるかどうかは、相手のちょっとしたしぐさや会話の端々から判断するしかない。『NOëL』をやると、妙にドキドキするのは、そのせいか。

　ところで、会話こそ途絶えがちだったものの、僕と清水代歩とは、ある時期かなりいい線までいっていたようだ。なにしろ彼女の口から「電話だけじゃイヤ。直接会いたい！」という言葉まで出たのだから。休日には渋谷で会う約束だってしていた。これをイケてると言わずして、何と言おう。

　しかし、その後がまずかった。「バイトで帰りが遅くなるけど、必ず電話してね」という彼女の言葉を信じて、夜の十時過ぎに電話をいれたところ、「今何時だと思ってるの？　常識のない人なんかキライ！」という趣旨のセリフとともに、電話は一方的に切られてしまったのである。

「理不尽だ！」

『FFⅦ』のマスタートンベリに、いきなり包丁でぐさりとやられたときのような怒りがこみ上げた。

「五分前に電話したら、まだ帰ってきてなかったんだぜ。それなのに、何でもう寝てるんだよ？　絶対おかしいよ、このゲーム」

　文句たらたらの僕に対する友人の答えは、実に単純明快だった。

「だから、そういうヤツなんだよ、代歩ってコは」

　あ、そうか。この一言で、僕は突然このゲームが分かったような気がした。以来、僕は相変わらず『NOëL』をやり続けている。彼女たちの気まぐれに振り回されながら。留守電続きのテレビ電話に「居留守使ってんのかーっ!!」などと叫びながら。相手の電話に時々入るキャッチホンが誰からなのかを気にしながら。そういうことが、今はけっこう楽しい。

『NOëL』は、なにかと思い通りにならないことが多い、変なゲームだ。でも、女の子に限らずそもそも他人なんて、そう都合よく思い通りにはならないものだ。相手の人格を認めることではじめて成り立つこのゲームが売れているとするなら、オタクと呼ばれるギャルゲーマニアも、実は案外オトナなのかもしれない。

　僕がそう言うと、友人は即座にこう答えた。

「いや、『NOëL』はオレの好きな声優の岩男潤子が出ているから買ったの。ただそれだけ（笑）」

　前言撤回。



思い入れレビュー⑤▶▶▶▶レイストーム

馬鹿じゃできないシューティング

我孫子武丸（小説家）

◆メーカー：タイトー◆価格：5800円
◆ジャンル：シューティング◆MC使用ブロック数：1

『レイストーム』は同じタイトーの名作『レイフォース』の続編。『レイフォース』と同様「ロックオンレーザー」システムを使った、一種の縦スクロールシューティング（以下、縦シュー）。

さて、この時点ですでに、「ああシューティングか。興味ないな」とページを飛ばそうと思っている方も多いだろう。少しだけ、少しだけ待ってもらいたい。

一般に、「思考ゲーム」「反射神経ゲーム」といった大きな区分けが存在し、シューティングは「反射神経ゲーム」の最右翼的な立場にあるといってもいいだろう。悪い言い方をすると「反射神経さえあれば馬鹿でもできるゲーム」。こんなふうに思い込んでまったくシューティングに手を出さない人がいるとしたら、その考えはぜひ改めてもらいたい。

シューティングにはもちろんある程度の反射神経は必要だが、それよりももっと大事なものがある。それは「記憶力」と「経験」である。「経験」の方はそのゲームジャンルにおける経験という意味で、「ああ、この手の攻撃パターンならこうやって回避すれば……」といったある種お約束的な場面で役に立つものなのだが、同じ敵に何度も試行錯誤しながら挑戦していればいずれ身に付くものなので、結局のところ絶対必要なのは「記憶力」ということになる。

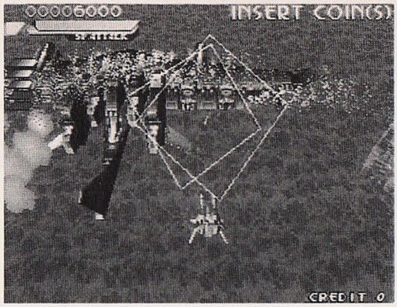
家庭用なら何度でも挑戦できるわけだし、難易度だって調整できる。難易度を下げ（本作は実に細かく面ごとに難易度が調整できるようになっている）、何度もプレイして敵の出現位置を覚えれば、たいていの人が先へ進めるものなのである。シューティング嫌いという理由でこの名作を見逃すのはもったいないし、またこれをきっかけにシューティングというもの自体を見直してもらえれば紹介者冥利に尽きるというものである。

面を覚えパターンを作っていくことでクリアできる横シューに対し、バリバリと弾を撃ちながら敵弾をくぐる爽快感を味わうのが縦シュー、という傾向が一般的にあるように思う。個人的に横シューの最高傑作と思っている『R-TYPE』などは、針の穴に糸を通すような正確な操作をプレイヤーに要求する。横シューには洞窟や迷路が多く、縦シューのほとんどが開けた場所であることを考えれば、縦シューの自由度が高いのも当然だろう。

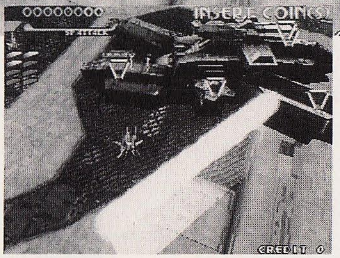
しかし自由度が高いことは、パターン作りへの意欲を失わせることにも繋がる。実際、適当に「反射神経」で弾をよけ、バリバリと敵を倒していればそれでなんとかなってしまうゲームも多いのである。しかし、『レイストーム』は「ロックオンレーザー」のサイトを敵に合わせていかなければならないこともあって、縦シューでありながらパターン作りの楽しみを充分に備えているのだ。

シューティングにおけるパターン作り――それは、プレイヤー自身が学習し経験を積んでいく面白さである。反射神経によってその成長の速度に多少差が出ることはあっても、観察力、試行錯誤、そして記憶力によって、バランスのとれた家庭用ゲームでは、どんな人でも楽しめるレベルまでは到達





ロックオンする瞬間。正方体が瞬時に下降してピントが合う。これが気持ちいい！



目標をロックオンした後に攻撃。自動追尾レーザーが一気に敵を撃破！

一面のボス。各面のボスとはすぐ出会う。ストレスのたまらないリズミカルな展開も魅力的

するものだ。

さて、本作を特徴づけているこの「ロックオンレーザー」。これはあの『ゼビウス』を思い出していただければいい。通常のショットとは別にサイトがあり、そのサイトで眼下にいる通常ショットの射程外の敵をロックオンすると、追尾レーザーが撃破してくれるというもの。最大八機（RAY－1という機体の場合）を同時にロックオンすることができ、一度にたくさん倒した方が得点が高くなってスコアアタックでは非常に重要なポイントになるだけでなく、シュウィーンと伸びて遠くの敵を破壊するその様子がとにかくかっこいい。

前作にはなかった武器もゲームの魅力を大幅にアップさせている。たった一発しか持てないかわりに、敵をロックオンしてたくさん倒せばゲージが少しずつ戻って再び使えるようになるボム。これのおかげでスコアアタックに興味がないプレイヤーも、なるべくロックオンで倒そうという気になる。

そしてすべてのロックオンレーザーを一カ所に集めることで大きな破壊力を生む「ハイパーレーザー」。とくにこの後者のシステムは最大パワーアップ状態時にはロックオンしなければいけない数が増えて逆に使いにくくなるだけに、最大にパワーアップしていても気が抜けないし、ミスが続いて最弱状態になっても復活が可能という一石二鳥のシステム（パワーアップしたら簡単というのも、死んだら終わりというのも、ぼくは好きではない）。

グラフィックだってもちろんパワーアップしている。視点を真上でなく斜め後ろに持ってきて遠近法処理をすることで、擬似3D効果を上げているわけ。手法としては『シルフィード』なんかと同じなのだが、ポリゴン技術の進歩と「ロックオンレーザー」システムのおかげで、はたから見ている人間にとっては3Dシューティングのように思えるほど。おまけに普通の縦シューと違ってアーケードの時点でも横置きディスプレイを使用していたので、家庭用に移植するにあたって画面比をいじったり左右を削ったりする必要がなかったのはこれまた一石二鳥。

そして宇宙に飛び出す四面やラスボスのあたりでは、ぐりぐりと自機と敵との関係を変える演出で、立体感、臨場感を出すことに成功している。

さらに各面のイメージにぴったりの音楽。

移植も完璧なこの一本。歴史に残るシューティングといって過言ではない。

ゲームソムリエのいる店◆第一話◆サラリーマン・編

「何人でも遊べるゲームを探しているんです」

文・のやすゆきお

その店は私鉄沿線のとある駅前にある。駅前といっても、小さなロータリーに面した小さな雑居ビルの三階、ようするにどこにでもあるようなゲーム店だ。

ただ店の入口のドアには、こんな貼り紙がしてある。

「お望みのゲーム紹介いたします
ゲームソムリエのいる店」

＊

「すいませーん。知恵を拝借できませんか？」

「はい、どのようなご用件でしょう」

「何人でも遊べるゲームを探しているんです」

「多人数参加型ゲームですね」

「ひさしぶりに学生時代の仲間が集まることになったんで、そのときにワイワイと楽しめるゲームがあれば、と」

「それならスーパーファミコンのソフトがよろしいですよ。種類も豊富ですし、なにより安価です」

「ボク、PSしか持ってないんですよ。そういうの、PSにはないんですか？」

「そんなことありません。ピッタリのソフトを、何本かご紹介できるかと思います」

「よかった」

「まずは『**パラッパラッパー**』。音楽に合わせてボタンを押すだけのゲームですが、これが面白い。軽くお酒を召し上がった後などは、みなさんで盛り上がれること間違いありません」

「でもこれ、ひとり用のゲームですよね」

「いえいえ。四～五人でワイワイとプレイするのが、もっとも楽しい遊び方です」

「へえ。そうなんだ」

「『**新日本プロレス闘魂列伝**』シリーズも意外に評判が高いですね。プロレスファンがいれば盛り上がること間違いなし。新日本プロレスのレスラーたちが、驚くほどリアルな動きで再現されています」

「いや、プロレスはちょっと。もっとこう、誰でも楽しめるようなソフトがいいですね」

「それでしたら『**ナムコミュージアム**』シリーズなどいかがですか？　ノスタルジーに浸れるかと思いますが」

「パックマンにゼビウス。学生時代を思い出しますね」

Illustration　児玉タクヤ



「〝懐かしい〟というところでしたら、ファミコンの名作『ファミリーテニス』のPS版、『**スマッシュコート**』もオススメです。すべてのテニスゲームタイトル中、このシリーズが最高といわれています」

「でもアルコールも入るし、アクション系のゲームは、ちょっと……」

「聞き忘れていましたが、みなさんマシン本体はお持ちなんですか？　もしお持ちなら、全員で『**カルネージハート**』や『**パンドラプロジェクト**』を買ってしまうのも、ひとつの方法かと思いますが」

「カルネージ……なんですか？」

「自分でロボットを作るソフトです。どのように動くか、どのように闘うかをプログラムできるんです。あとは、そのプログラムをメモリーカードにセーブして持ち寄れば、仲間同士で対戦できるというわけです」

「難しそうですね」

「ニフティーサーブはご存知ですか？」

「え？　……日本最大手のパソコン通信、ですよね」

「たぶん『**カルネージハート**』は、そのニフティサーブで、もっとも長期間にわたって特設フォーラムが開設され続けたソフトですよ」

「やっぱり難しそうだなぁ。もっとカンタンなのはないですか？」

「なら『**DEPTH**』はいかがでしょう？　音楽を作るソフトですが、ただ美しい映像を眺めるだけでも楽しめますよ」

「なるほど……。だけど困ったなぁ」

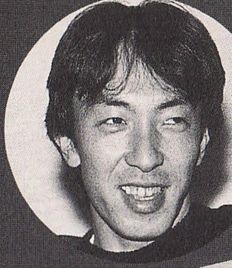
「どうなさいました？」

「いや、こんなにたくさんのソフトを紹介されると、どれを買えばいいのか、悩んじやって」

「まだ時間はたっぷりあるじゃないですか」

「え、まあ、そうですが」

「ゆっくりと選んで下さってけっこうです。何本か候補を選んでから、ゆっくりと一本に絞っていくのが、ソフトの正しい買い方ですから」



レースゲーム対談in鈴鹿

レースゲームの真実

レースゲームにリアリティはあるのか？
レーシングドライバーが遊ぶレースゲームの魅力とは……。

服部尚貴（インディ・ライツ・ドライバー）
本山哲（フォーミュラ・ニッポン・ドライバー）
文・構成＝**貝島由美子**



――まずお二人が、最初にレースゲームというものに触れたのは、どのようなソフトからですか？

服部　気づいた時にやってたのは、ハンドルにアクセルだけ付いていて、画面にクルマが縦に流れてくるヤツ。それで、よけながら走っていくの。

本山　でも、ホントにレースのゲームで面白くなってきたのって、『**デイトナUSA**』とか『**セガラリー**』とか出てきてから。

服部　何人かで対戦できるっていう。

本山　だから、やっぱりこの五～六年じゃないかな。楽しくなってきたなっていうのは。

服部　そうだね。デイトナからはすごく楽しくなってきて、それ以降っていうのはすごく実車の動きに近くなってきたよね。乗ってたら勝手に身体が動いちゃうもん（笑）。そんなワケないんだけど、外に身体が動いちゃう。

本山　そうそう（笑）。そういう風に、ホントにリアリティがあるから、結構何回もや

るし、やればやるほど上達もするし。で、やっていくうちに上達するっていうことは、それだけ難しいってことなんだよ。でも、難しいけど、通じるものがあるから、やっぱり面白いんだよね。

服部　そうだね、かけ離れてると面白くない。

「絶対にやると思うよ、あのゲームは。もし本当にF1出るんだったら……」

本山　最近だったら、逆にゲームで練習になるのもあるんじゃない？　そのゲームが上手くなれば、レースにも多少役に立つぐらいの難しさはあるかも知れない。

――それは、具体的にはどんなソフト？

本山　ゲームセンターにあるヤツ。当然、家で使うコントローラでは練習にならない。

服部　ただ、コースが本物の距離感っていうか、感じが近いのは、『**フォーミュラ1**』。

本山　あのコースは、いいよね。

服部　マジでアレをやっとくと、全然違うと思う。

本山　例えば鈴鹿を初めて走る人がいるとするでしょ、FJでもF3でも。で、鈴鹿って一周六km近くあって長いから、パッと来て乗っても、なかなかコースを憶えられないと思う。実際、僕も初めて走った時はそうだったし。だから、ああいうのがあったら、超便利。コースがどっちに曲がってるかっていうのから完璧に目で憶えられるしね。

――今年、F1にデビューした中野信治選手も持ってたりして？

本山　絶対にやると思うよ、あのゲームは。もし本当にF1出るんだったら、あれは真剣に……。

服部　やるよ、オレも（笑）。

本山　やっただけで全然違うと思う、アレは。だって、去年、ジャック・ビルニューヴもF1初めてだったから、スパ（ベルギー）か何かは、ゲームで憶えて行って、それでポールを取ったじゃない。

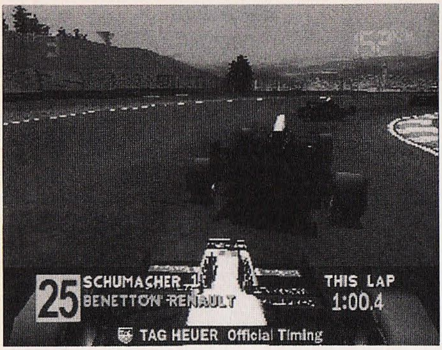
服部　マジでそうだよ。今、オレがアメリカで所属してるチーム・グリーンでも、インディカーのゲームがあるから、それでコースを憶えなよって言われるし。

――『フォーミュラ1』以外のプレステ用ソフトでも、レースゲームが多数あると思いますが、その中で実際にやって面白かったもの、つまらなかったものは何ですか？

服部　つまらなかったのは、さっき取材の前にやってみた『**WipeoutXL**』。

――『**デストラクションダービー**』なんかはどうですか？

本山　前に、僕が買ったじゃん。



FOCAとライセンス契約を結び、F１というスポーツを完璧にCD－ROMに閉じこめた『FORMULA１』。路面のギャップまで再現されているという

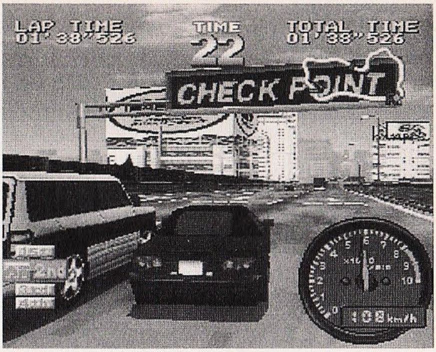
服部　ああ、アレはアレでいいけど、つまんない。ぶつけるところはいいんだけど、動きが全然違うから。クルマの動きが今イチ本物っぽくない。

▼ゲームをプロデュースするなら、「小僧にはできないようにする」

――『首都高バトル』は?

服部　『レイジレーサー』なんかに比べるといい感じだと思う。

本山　でも、土屋（圭市）さんに「遅いよ、お前」って言われて頭きたことある。



細かいチューンナップが魅力の『首都高バトル』。前作はSFC版だが、プラットフォームをPSにしたことで、念願のフルポリゴン化が可能になった

服部　そうそう、コンニャローって。

本山　けど、アレは自分でクルマを作って行けるのが面白いよね。土屋さんと坂東(正明)さんが出てきて、クルマを自分の好きなようにチューニングして行くんですよ。

服部　そりゃ、『レイジレーサー』でもクルマは作れるけど、その辺はやっぱり知ってる人が出てるか、出てないかっていうのがあるし。

本山　あと、セッティングの内容も細かいし。

服部　色々できるよね。でも、まだまだ家庭用のゲームで〝コレは!〟っていうのは、出てこないと思う。

――やっぱりアーケードゲームでなくちゃってことですか?

服部　いや、そういうワケでもないけど、だったら『I・Q』とかそういう方向のゲームをやってた方がいいかなって。クルマに関しては、まだちょっと中途半端な気がするね。

本山　『フォーミュラ1』はかなりいいんだけどね。

――じゃあ、自分でゲームソフトをプロデュースするとしたら、どんな点にこだわったゲームにしたいと思いますか?

服部　まず小僧にはできないようにする。ちゃんとクルマを走らせることが上手くないと、走れないように。例えば、ブレーキは強く踏めばすぐロックしちゃったり、ハンドルだって切れば曲がっていくんじゃなくて、曲げるためのワザが必要だったり。

本山　でも、そういうのがコントローラと上手く連動できなかったりするからね。最近はハンドルとかアクセルも売ってるけど、それが今一つリアリティに欠けるし。アレ家でやってると犬に吠えられちゃうんだよね、「何やってるんだろう」ってビックリしちゃって（笑）。

服部　オレは持ってない。一回やってみたことあるけど、あまりにも違いすぎる。

本山　家でアレやってると、周りを見回しちゃうようなところあるの。一人でやって

ても、後から考えると「やっぱり止めとこうかな」って思う。

服部　「オレって何やってんだろ?」って感じ。けど、セガラリーの家庭版は、アナログ方式のコントローラーが出て、前よりは感じ良くなったね。

本山　だけど、家庭用ゲームだったら、リアリティよりもパパッとやって楽しめる方がいい。だから『**チョロQ**』とかは、面白いよね。操作系が簡単で、ちゃんとアクセルとかブレーキも反応してくれるし、リアルじゃないけど、ゲームとしてはすごく面白い。意外と知らない人が多いんだけどね。

▼〝違いのわかる男〟由良拓也も手こずる『童夢の野望』

服部　あとね、F1のヤツで、『**童夢の野望**』じゃなくて、もう一つチーム運営のソフトがあるじゃない。オレはアレが好き。

――『F-1 GRAND PRIX』ですね。『童夢の野望』に比べて、どういうところが面白いんですか?

服部　『GRAND PRIX』も『童夢』も自分で走るんじゃないから、そういう意味ではつまんないんだよ。勝手にブーッと走ってて。あと、予選でこっちが行けとかいって。

本山　けど、やった人は「思ってたよりも全然楽しかった」っていう意見が多いよね。僕はやったことないけど。

服部　そうそう。『童夢の野望』は、ちょっとマニアックすぎちゃって大変だけど、『GRAND PRIX』は一般の人にもできるレベルで楽しい。

本山　確かに『童夢の野望』は難しすぎるね。

服部　うん、アレは凝りすぎ。

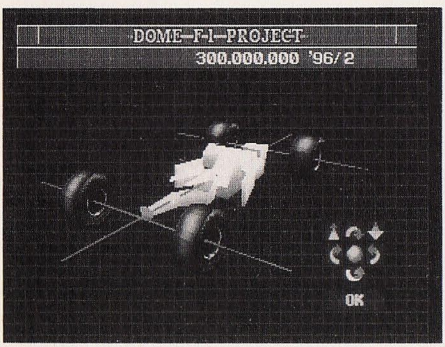
――でも、本物のメカニックの人は、楽しめるんじゃないですか?

本山　でもね、それほど正確な答えが返ってこないんだよね。

服部　ある点はすごく面白いと思うけどね。例えば、モノコックのカーボンの張り方とか、その辺はすごく細かいのに、サスペンションを作る所とかは、何を基準にしてるか分からなかったり。あれに出てくる図だけじゃなくて、上から見た図に変わればいいんだけど。あと数値も分からない。だって、実際にやっていて知ってる人でも、分からないところがあるのに、一般の人なんか余計に分からないじゃない。で、走らせてみると、ドライバーがタコで、返ってくる答えが今イチなの。すごく空力だけに頼ってるなって思う。

本山　童夢にも電話したんだけどね(笑)。

服部　うん。「トレッドいくつ～?」って



対談では批判的な意見が多かった『童夢の野望』だが、それだけみんな、本気でハマったソフトでもある。しかし、童夢の社長や由良拓也に電話するのってアリ?

（笑）。

本山　大した答えは得られなかったよね。

服部　あのソフトって、すごく凝って作り始めたんだけど、最後の方は「面倒臭いや」って感じの作り方のような気がする。

本山　でも、結構、一生懸命やったよね。

服部　そう、一生懸命作ったんだけど。

本山　レースの時も、走り終わってすぐゲームを始めたり。

服部　空力の魔術師・由良拓也（カーデザイナー）さんまで呼んで、とりあえず風洞かけたんだけどさ。「何コレ？　分かんない」って言ってた（笑）。

本山　モノコックの素材も見てもらってね。

服部　そう。だけど、由良さんが作ったら、クラッシュテスト落ちたって（笑）。

本山　「何だよ、コレ」って。

服部　林さん（童夢の林ミノル社長）がやっても、二分八秒とか言ってたよ。それに比べたら、もう一つのチーム運営シュミレーションの方は、誰にでも楽しめるっていうか。ドライバーのコメント通りにクルマを動かせば、良くなるし。けど、『童夢の野望』って、例えば「一三〇Rでリヤのボトムが擦るから、フロントをもっと上げてくれ」とか、〝バカなこと言ってんじゃないよ！〟って思うようなことをよく言うんだよ。

本山　オレ、一回頭きて、（中野）信治に電話したことあるもん。値段が手ごろだから、信治を使ってたんだけど、「しつこいぞ、お前」って言おうと思って。そしたら「今お風呂入ってます」って言われちゃった（笑）。



キュートな見かけとは裏腹に、本格レースゲームとして評価の高い『チョロQ』。レースに勝ってパーツを購入、マシンをチューンナップする

▼持てるノウハウを全部つぎ込んで「明日までにいいクルマ作る」!!

――さっきレースの時っていう話がありましたが、どういうレースの時やるんですか？

服部　フォーミュラの時はしないね、ちゃんと寝ないとダメだから。でも、『童夢の野望』のときはモーターホームでやってた。

本山　モーターホームでやってて、六時半ぐらいでサーキットが真っ暗になっちゃって、「もうごはん食べに行くよ」って言ったんだけど、まだ途中だったから、ホテルの部屋に持って帰ってんの（笑）。

服部　「明日までにいいクルマ作る」って（笑）。

本山　ごはん食べて、部屋に帰ったらもう九時半ぐらいなんだけど、それからやってた。

服部　それから二時まではやってたよ。

本山　僕は十二時ぐらいで寝たけど。

――それは何のレースの時？

本山　ＪＴＣＣ（全日本ツーリングカー選手権）の時。

服部　最終戦だよ、富士だもん。チャンピオン争いをしてる最中。

本山　しかも、決勝前の夜。

服部　そこそこ走ればそれで納得するんだけど、「こんなもんでいいかな」と思って、自分の持ってるノウハウを全部つぎ込んで作ってるのに、一分五十八秒とかさ（笑）。

本山　最近のＦ３のタイムだもん。

服部　何でこんなとこでシフトダウンするんだっていう場所で、シフトダウンしちゃったりさ。プン、プン、プーンって、一三〇Ｒを二速とかで回っちゃうの（笑）。「お前、一三〇Ｒは全開踏みっきりだろう」って。

本山　頭くるよね、アレは。

――服部選手は実車の童夢のテストもしたことあるじゃないですか？

服部　だから、テストしながらアップスリップ見たりさ（笑）。「横の小さなフィンは三枚か、ヨシ」って、とりあえずメモしとこうって。

――本山選手は？　一昨年、童夢のＦ３に乗ってましたけど？

本山　実際のＦ１作るところは見てたけど、まさかあんなゲームになるとは思ってなかったから真剣に見てなかった。けど、いろんな本を見て「コレ違うよね、形が」とか（笑）。

服部　とりあえず『童夢の野望』にはハマってみた。

本山　時間だけは割いたよね。でも、後から考えたら楽しくはなかった。

服部　頭きただけで終わった（笑）。

――じゃあ最後に、レースゲーム以外でも結構ですから、プレイステーション用ソフトでおススメのものはありますか？

本山　僕は最近で言うと『Ｉ・Ｑ』か、ちょっと前だけど『チョロＱ』。あと、『**クロックタワー2**』かな。『クロックタワー2』は、一人だとちょっと恐くてできないけど。内容も絵も恐い。全体的には、個人の好みだけど、僕なんかはやっぱりスイッチ入れてすぐに楽しめるヤツの方がいいね。スポーツの対戦ものとか、操作系も簡単で。だから、『**DX人生ゲーム**』とかも結構楽しいよ、四人ぐらいでできるしね。ほら、最近のってすごくロードが長いから、あの間に寝ちゃうことある（笑）。特にプレイステーションは長いよね。

服部　オレは最近マジメにやったのは、『**バイオハザード**』。

本山　『バイオハザード』は走ろうと思っても、なかなか走れないからさ。

服部　で、ガブッて噛まれちゃうの（笑）。あと、オレは『**パラッパラッパー**』かな。でも、ゲームは絶対目が悪くなるね。悪くなるまではやらないけど、疲れるもん、目が。疲れたなって思ったら、やめるようにしてる。

本山　僕も。

服部　けど、『バイオハザード』は死ぬほどやったな。明け方までとか。「あ～あ、朝になっちゃった」みたいな。

本山　事件ものとかは時間がかかるからね。

服部　そんなにやってないつもりでもね。

思い入れレビュー⑥▶▶▶▶ワールドスタジアムEX

「頭脳」と「ハート」の真剣勝負

椎名基樹（フリーライター）

◆メーカー：ナムコ◆価格：5800円
◆ジャンル：スポーツ◆MC使用ブロック数：1〜6

ワースタは真剣勝負ができる唯一のゲームである。真剣勝負とはつまり金を賭けてする戦いのことだ（賭けゲームや万引は法律で堅く禁じられています。念のため）。もちろん、必ずお金を賭けてすべきゲームだと言ってるわけじゃない。それほど、完成度が高いということだ。

それは、グラフィックが斬新だとか、音楽が良いとか、世界観がどうだとか、ゲームオタクが言いそうな「完成度」ではなく、あくまで勝ち負けがハッキリとするゲーム本来の意味としての完成度である。

要するに将棋やマージャンと同じなのである。男が己（つまり金）を賭けて、ぶつかり合うのに値するゲームなのだ（賭け将棋や下着ドロは法律で堅く禁じられています。念のため）。

だから、このワースタで負けると、もうメチャクチャ悔しい。勝った相手に、人として下だと宣告された気分になる。他の対戦ゲームで負けても悔しいことは悔しいが、これほどではない。それは、多分一試合が三〇分近くに及び、知力、体力、時の運すべてを使い切って、戦わなければならぬからであろう。

そして、人間こういう総力戦になると、目の当たりにしてしまうものがある。それは「弱い自分」だ。その恐ろしさがワースタの最大の魅力とも言える。

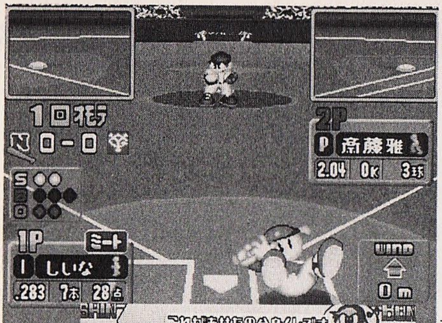
さて、ゲームの説明。

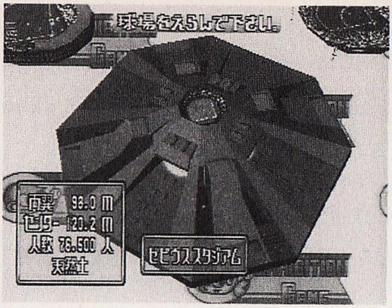
ワースタはご存じのように、前身のゲームであるファミスタ（ファミリー・スタジアム）のパワーアップ版だ。基本的な操作はほとんど変わらない。ピッチング法とバッティング法がほんの少し変わっただけだ。しかし、その小さな違いが、大きな違いなのだ。

まずピッチングだが、ファミスタでは、投球ボタンを押し、曲げたい方向に十字キーを押して、球筋を見ながらリアルタイムで変化させていた。しかし、ワースタは、まず投手によって投げられる球が決まっており、最初に投げたい球を選択した後に、投球ボタンを押す。そして、キャッチャーミットを十字キーで動かして狙うコースを決める。例えば、アウトコース一杯にミットを構えて、評価Aのスライダーを投げれば、ミットの位置よりもさらにボール三個分くらいは、外に逃げる球になるのである。バッターは、ミットの位置でストライクと判断しバットを振ると、くそボールを空振りすることになる。

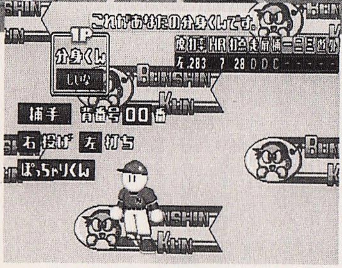
このキャッチングの化かし合いにより、ワースタはファミスタと比べて、より「読み合い」が重要となった。相手の心理を読んでの投球の組み立てと駆け引きが、さらに必要となり、逆に言うと自分の注文通りに、内野ゴロを打たせゲッツーを取ったりすると、頭脳で相手を牛耳る快感に酔いしれてしまうのだ。

実際の野球でも一五〇キロの速球とキレのある変化球を持ちながら、勝てる奴と勝てない奴がいるのを見てもわかるように、この「読み合い」つまり頭脳とハートの戦いが、野球の最重要&最高級の部分と言えよう。つまり、ワースタは、より高レベルの野球体験を味わうことのできるゲームとなった





球場選択画面。架空の球場、ゼビウススタジアムで試合をすることもできる



ジャイアンツの斎藤に三振を奪われたシーン。キャラクターの表情やリアクションも多彩だ

プレイヤーは「分身くん」を鍛えて、思い通りの選手を育て上げることができる

のだ。

　バッティングの方も、この読み合いに対応すべく変更されている。まず、パワーorミートのヒッティング方法を選ぶことができる。そして、引っ張るのか流すのかも選ぶことができる。つまり、自分の読みに信念を持った打撃が必要となる。そして、操作の複雑さに比例して、打撃技術も奥の深いものとなったのだ。だから、アウトコースの球を、パワーヒッティングで流し打ちし、ライナーでライトポール際に運んだ時など、画面の「ホームラン」の文字を見詰め、〝芸術だ！〟と叫び、思わず張本の家に電話をかけ、打撃理論を三時間くらい戦わせたくなるのだ。

　こうして、リアリティを増したワースタだが、その分、野球の恐怖も二倍二枚！（by東関親方）。そう、己の弱い部分を見せつけられるのだ。

　とにかく、打たれる時にはメッタ打ちにされる。エラーや内野安打など、些細なことをきっかけに、ものすごいパニックが弱い自分を襲うのだ。本当は小さなミスが、なぜか心の中で最大の過失に膨らみ、集中力を欠き、投球の組み立てなど消し飛んでしまう。

　打たれ出すと、今度は怖くなってストライクが入らない。不用意にストライクを取りにいき狙い打ちされる。後で思い返してみても、なぜ自分がそんな球を投げたのか、まったく理解できないのだ。ただ、このゲームで改めて悟ったのだが、人間、頭に血がのぼってるとか、自暴自棄になってるとかいう心理状態は、実は自分では認識できないものなのだ。

　しかし、不思議だ。だって、いくらパニクってるとはいえ、投げるのは自分でなくコンピュータだ。球威やキレは同じなのだ。でも、自分の意志がこもらない球は必ず打たれるのだ。逆に言うと、バッティングの際ピッカリと頭が冴え渡る時もある。カウント2AND2。勝負球を一〇〇％読め、バッチリとホームランにできることがある。そのヒラメキは快感だ。どんな時でもクールでいることが、いかに難しいか、ボクチンはこのゲームで知った。そして、よく言われる投手の孤独を、ほんの少しだけ味わった気がする。だから、打たれて涙目になった槙原や西山を笑うのは、やめようと思う。彼らが味わっている、プレッシャーや恐怖、そして、興奮や快感はものすごいものであるはずだ。最後に、このめくるめくような興奮をもっとも味わったであろう、偉大なる江夏豊氏が覚醒剤所持で逮捕された時の釈明の言葉を記しておこう。

「寂しかったから……」

豊！　豊ってばよおぉぉ！

思い入れレビュー⑦▶▶▶▶I.Q～インテリジェントキューブ～

麻薬的脳ゲーの世界へようこそ

いずまちとせ（イラストレーター）

◆メーカー：SCE◆価格：4800円
◆ジャンル：パズル◆MC使用ブロック数：1～9

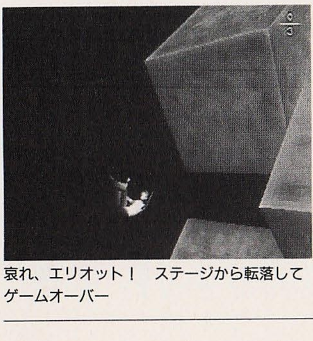
最近、珍しく《原点》という部分でハマってしまったこの『I・Q』というゲームについて書くことにしよう。

このゲームを作ったのは、あの〝バザールでござーる〟〝ドンタコス〟〝湖池屋スコーン〟等のヒットCMで知られる、CMプランナー佐藤雅彦氏である。その彼が〝脳ゲー〟という怪しげなジャンルのゲームを作っていると耳にし、佐藤氏の言う〝脳ゲー〟というのが一体どんなものになるのか？　と私は密かに思いを巡らせていた。しかし、今まで著名人の名前を売文句にしているだけのクソゲーにほとほと痛い目にあっている私としては、「本当に面白いのかなぁ」、ましては「佐藤氏本人が作ってなかったりして」なんていう疑念も頭を過っていたのである。

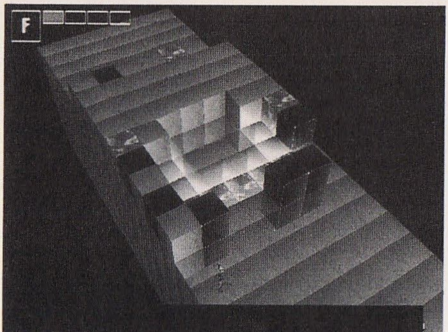
さて、期待と不安を胸に秘めつつ購入し、実際にプレイをしてみたのだが、私はあっさりと彼が作り上げたダークで麻薬的な『I・Q』ワールドにハマってしまったのでした。ゴメンナサイ佐藤様、有名人系クソゲーなどと疑ったりして……。

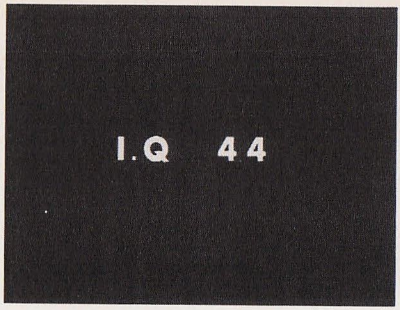
ステージの先から次々と襲ってくる、キューブの大群。しかし、これがただのキューブの大群のはずがない。その中には巧みにいろいろな種類のキューブが混ざっているわけだ。フォービドゥンキューブ（これを誤って消してしまうと、自分のステージが手前から崩壊していく）を捕獲しないように、ノーマルキューブ（一つずつ着実にブロックを消すキューブ）やアドバンテージキューブ（このキューブを捕獲すると沈んだ場所が緑に光り、周囲のブロックを広い範囲で爆発させ一度に大量のキューブを消すことができる）をうまく使って、いかに効率よくブロックを捕獲するかでこの勝負は決まる。そして、ゲーム側はそれぞれの出題が本当はこの回数の手順で解けるんだよ！　と数字を表示してくる。それだけならまだしも、その数字の上にプレイヤーの行なった手順の回数が表示される。つまり、いかに自分が不効率手順でこのステージをクリアしてしまったのかが一目瞭然なのである。

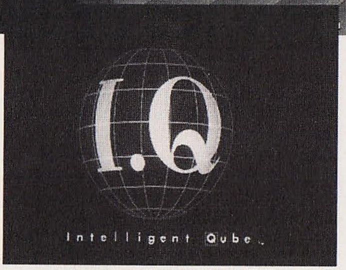
その他にも「う～ん」とうなってしまうのは、出題クリアに失敗すると、二回しかその出題は繰り返されないところである。どうやら、三回になるとたいていの人は、ブロックの配列を覚えてしまうということを見透かされているようだ。だから「あともう一回やればクリアできたのに」という負け犬の遠吠えに容赦なく、次の出題が始まる。それはゲームを通して、その先にいる作者に敗北した気持ちにさえなるのだ。しかしこれだけの難問を出してくる相手に、こちらも巧みにあらゆるキューブを使って、ゲーム側の表示した数より効率よくクリアできたときにはその快感たるや、格別なのである。



哀れ、エリオット！　ステージから転落してゲームオーバー







効率のいい消し方を瞬間的にイメージして、徐々に迫ってくるキューブ群を消していく

極めてシンプルなタイトル画面。I.Qとはインテリジェント・キューブの略称。映画音楽風のBGMも魅力的だ

ゲーム終了後のI・Q評価。このI・Qは、知能指数の意味に近い

そんなこんなで戦って、結果がI・Qで評価されたときにゃ〜思わずコンティニューを押す＝ハマってしまうという構図なわけですね〜これが。

視点を変えれば、プレイヤーがブロック上のステージから転落するとゲームオーバーという、このシンプルなゲームの中に、人間の煩悩を巧みに刺激する要素があると言えそうだ。単純に言ってしまえば、頭のいい人に難問を投げかけられ、それを上手く解けたとしたら、誰もが、してやったりと思うに違いない。しかもそれが問題を出した本人よりもっと効率よく解ければ、それはある種、「このうえない快感」だろう。この快感こそが、この『I・Q』の魅力なのである。

究極のコンセプトとセンスさえあれば、ゲームは確実に面白くなるということを『I・Q』は教えてくれた。下手に莫大な予算をつぎ込んで作っても、それがゲーム性の楽しさにつながらないことを佐藤氏は知っている。その〝いさぎよさ〟にゲームをしながらニヤリとしてしまうのである。ステージの中の人の大きさや、レベルの表示の仕方、プレゼンのようなゲームの解説画面からもそのいさぎよさは感じられる。

「分かってるんだけど〜」とブロックが自分のミスで捕獲できず、〝エリオット〟(既存のプレイヤーの名前)がまっ逆さまにブロックを踏み外して落ちていく様を見ていると、それがすべてシンプルなだけに、ある意味プレイヤーはそこで感動とは違うにせよ、何かを自分で感じ取るに違いない。「自分がやったことに関する結果のみが、そこにある現実」という仮想の中の凄くリアルな世界観が、このゲームを〝大人〟と感じさせる要因の一つなのだろう。

予算いくらだとか期間何年だとか騒がれるゲーム界の中で「そんなことはどこ吹く風」と言わんばかりに「やっぱゲームの面白さって、原点は〝トランプ〟とか〝オセロ〟だよねー」と、さらっとこういうゲームを発表してしまう佐藤氏のセンスに「クールだぜ」と苦笑してしまうのである。

「映画とゲームのボーダーラインをなくしたい」、「ゲームという文化を映画文化と同列にしたい」とがんばるインタラクティブ・ムービー系とは対極にあるこの『I・Q』というシンプルなゲームは、ゲーム性という原点を追求していこうとするコンセプト一つひとつの要素の絶妙なバランスの上に成り立っているように思える。この絶妙な緊張感と、何度も書いてしまうが、その原点に着目した〝いさぎよさ〟が、私がこのゲームにハマってしまった理由なのだ。

ゲームソムリエのいる店◆第二話◆女子高生・編

「なんで面白いRPGがないんですか？」

文・のやすゆきお

「オジサンて、ゲームソムリエなんですよね」

「はい」

「ゲームのことなら、なんでも知ってるんですよね」

「はい」

「じゃあ、質問があるんですけど、なんでプレイステーションって、面白いRPGがないんですか？」

「何を言うんですか！　たくさんありますよ」

「でもこの前、弟がテレビで宣伝してたRPG買ったんですけど、死ぬほどつまらなかったって怒ってましたよ」

「ああ、それは、見事に騙されましたね」

「騙された？」

「ゲームに関わる身としては、心が痛む思いですが、派手なコマーシャルを打っているソフトの中には、得てして駄作が多いのです」

「駄作……ですか」

「むしろ、ほとんど宣伝されていないものの中に、良質なRPGが多いような気がします。『**幻想水滸伝**』はご存知ですか？」

「……聞いたことないタイトルです」

「無理もないですね。かなり初期のソフトですから。でもゲーム愛好者たちの間では、PSのRPGの中で、三本の指に数えられる傑作ともっぱらの評判です。オーソドックスながら、万人が楽しめる一本です」

「それがベスト3の中の一本だとすると、残り二本は？」

「空前のヒットとなった『**ファイナルファンタジーVII**』、それに『**ポポロクロイス物語**』でしょうか」

「たくさんCMやってたやつは、一本も入ってないんですね」

「はい。そして厳密にはRPGではありませんが、番外として『**TOBAL No.1**』もランクインさせたいですね」

「それ、格闘ゲームでしょう？」

「ただの格闘ゲームじゃありません。闘いながら3Dダンジョンを探索していくモードは、立派にRPGしてます」

「でも反射神経のない人には、つらいんでしょ？」

「そうですね。それでは『**刻命館**』をオススメしておきましょう。ダンジョンを冒険



するのではなく、ダンジョンに入ってきた敵を倒すという、逆転の発想で作られたRPGです」
「ふうん。PSにも、いいRPG、けっこうあるんですね」
「ええ」
「じゃ、ついでに面白いアドベンチャーゲームも、教えてもらえませんか？」
「こちらは難問ですね。なにしろ数が多いですから」
「週末の夜に、ゆっくり遊べるようなものがいいんですけど」
「それなら一番のオススメは『**バイオハザード**』ですね。ホラー映画の影響を色濃く受けた傑作。パソコンから移植された『**ポリスノーツ**』も、昔ながらのゲームですけど、これもまたオススメです」
「知ってます。この二本は有名ですよね」
「隠れた名作なら『**ウエルカムハウス**』シリーズ。スラップスティックなジョークが満載の、アメリカの古き良きコメディ番組風のゲームです。ホラーがお好きなら、『**トワイライトシンドローム**』シリーズをオススメしましょうか。夜中にひとりでプレイするのは、ちょっと怖いかもしれませんけど」
「うーん。怖いのは、ちょっと……」
「小説がお好きなら、サウンドノベル形式の傑作『**リング・オブ・サイアス**』はどうでしょう。ファンタジー系の小説が苦手な人は、肌に合わないかもしれませんが……」
「アドベンチャーゲームって、たくさんあるんですね」
「まだまだありますけど、とりあえず何かプレイしたいなら、これらの中から選ぶのがいいかと思います」
「そうですか。どうしようかなぁ。どれも面白そうなんですけど……」
「どれか、お買い求めになりますか」
「いや、今日はやめておきます。こんどは弟と買いにきますので、そのときはヨロシクお願いします」

狙い目「洋ゲー」対談

バカゲー、クソゲー、大傑作! なんてたって洋ゲーですから

洋ゲーは傑作の宝庫か、バカゲーの海か、
はたまたクソゲーの地雷源なのか?
ベールに包まれた洋ゲーの素顔が、今、明らかになる。

クーロン黒沢(裏事情通ライター)VS鶴見和昭(ゲームコレクター)

海外でも人気のプレイステーション。アメリカ、ヨーロッパをはじめ海外で作られるゲーム——いわゆる洋ゲー——も増えてきた。しかし日本語版として国内でも遊べるタイトルはまだ少ない。そこで、海外ゲーム事情に詳しいクーロン黒沢氏と鶴見和昭氏に、洋ゲーの魅力について聞いてみた。

鶴見　黒沢さん!　さっき秋葉原でこれ買ってきたんですよ!

黒沢　なんだこれは、たまごウォッチ(笑)。

鶴見　ただの時計なんですけどね。だまされて買っちゃう奴がいたりして。

黒沢　でも秋葉原で売ってるってだけでかなり怪しいよ。

鶴見　まあ、説明書も読んでみてくださいよ

黒沢　「多量の汗に濡らしたりしないでください」って日本語が変ですね。へえ、付属のシールもあるんだ、ダサイけど。「たまごウォッチのお好きなところへお貼りください」……。すげえ(笑)。

鶴見　なんか東南アジアとかで作ってそうっすね。

——あの、お話のほうを……。

鶴見　あ、つい(笑)。ええと、洋ゲーっていいゲームとクソゲーの落差が激しいでしょ。だけどアメリカの場合はクソゲーというのには惜しいゲームが多いですよね。くそゲーを通り越してバカゲーって感じで。

黒沢　そうそう。

鶴見　『BUDOKAN』っていう洋ゲーがありましたよね。サワムラとかいう日本人のキャラクターの必殺技が「寿司攻撃!」(笑)。空手家なんですけど。

黒沢　昔、アミーガでやりました。サワムラの先祖が侍って設定だったっけ。

鶴見　日本人だから寿司と侍を結びつけりゃいいみたいなとこがおかしいですよね。あっ、そうそう。アメリカのカプコンが出した『ストリートファイター リアルバトル・オンフィルム』にもサワムラが出てくるんですけど、キてるんですよ。

黒沢　どんな感じなの?

鶴見　もう「寿司攻撃!」どころ

じゃないですよ。「ハラキリ！」とか「カミカゼアタック」ですからね（笑）。

黒沢　バカバカしい！　腹を斬ってどーすんだって感じですよね。

洋ゲーはとにかくオープニングが派手だ!!

——では最近のバカゲーにはどんなのがあります？

鶴見　やっぱ『POWER RANGERS ZEO』っすかね。

黒沢　（ゲームが始まる）オープニングでいきなりハードロックか。オッ、これは実写ですね。あっ、変身した。けっこう豪華ですね。気合い入ってんなー。

鶴見　これは日本でいうゴレンジャーとかの五人ものです。なのにピンボールゲームなんですよ（突然しょぼいピンボール画面に切り替わり一同大爆笑）。

鶴見　これ、子どもは喜びますよね。だけど、ピンボールですからねえ（笑）。もう六十五万点までいってますよ。

黒沢　始めたばかりなのに七百万点（笑）。

鶴見　もう一千万点ですからね（笑）。スコアの入り方が半端じゃないですよね。アメリカ人って景気がいいんですよ。日本のゲームウォッチなんて、一点とか二点でしょ。

黒沢　たしかに（笑）。

鶴見　向こうのゲームってオープニングだけは凝ってますよ。金も半端じゃなくかけてるし。じゃあ、次はクリスタルダイナミックスの『PANdeMONiUM!』やってみましょうか（きわめて高画質なディズニー映画風CGに感嘆する一同。室内には英語のセリフが響きわたる）。これはオープニングCGにかなり金かけてますよ。もう映画並みのクオリティです。

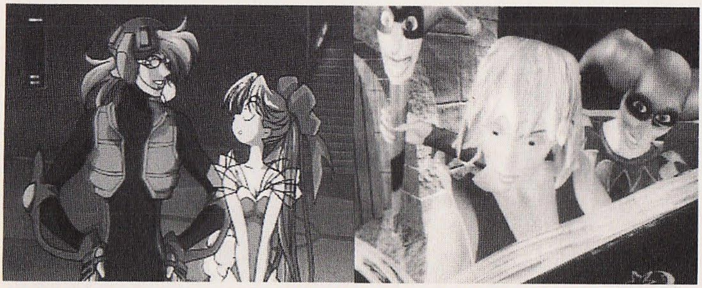
黒沢　ほんとに出来がいいんですよ、このゲーム。オープニングのCGだけじゃなくて内容もグッドです。基本的には横スクロール型のアクションゲームですね。



オープニングとゲーム本編の落差が激しい『POWER RANGER ZEO』

鶴見　『スーパーマリオ64』より百倍いいですよ！

黒沢　日本版は『マジカルホッパーズ』っていうんですけど、この素晴らしいCGがダサい声優アニメに変わっちゃうのがもったいな


そのまま移植してくれてもよかった『PANdeMONiUM!』。国民性の違いがオープニングに!?

い。

黒沢　あと、主人公の女の子がバニーガールっぽくなる。お尻にボンボンみたいなのがついて、肌の露出が多くなるって感じかなあ。ポニーテールになってるし。

鶴見　オタク受けを狙うと（笑）。ところで、オープニングが派手って言ったら断然『STEEL Harbinger』です。CGも実写もかなりイケてる。オープニングを観るだけでも買う価値があると思いますよ、マジで。中身はクソゲーですけどね。



こちらは『マジカルホッパーズ』のゲーム画面

レースゲームにはあたりが多い！

黒沢　レーシングゲームってハズレが少ないんだよね、洋ゲーの場合。

鶴見　アクレイムのインパクトレーシングなんてすごくデキがよくて、リッジレーサーの百倍おもしろい！

黒沢　レースものでいえば、僕は『TWISTED METAL2』が大好きですね（日本では『〜1』のみ発売）。世界の主要都市を選んで、街の中で車どうしで戦闘するんですけど、香港の面とかいいですよ。

鶴見　街の中にいろんな看板がテクスチュアで貼ってあってあるんですけど、よくみると「石丸電気」とかって（笑）。

黒沢　いいかげんですよね。香港の中に秋葉原の電気屋があるんですから。でもゲーム性は高いんですよ。（ゲーム開始）好きな車を選んで闘えるんですけど、じゃあ、この筋肉もりもりのスキンヘッド野郎にしましょうか。

――こ、これは、裸のマッチョマンが両手に巨大な車輪をかかえているというかなんというか……。うーん、なんとも形容しがたいですね。

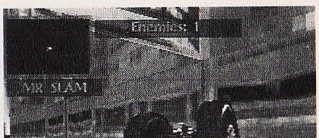
黒沢　はっきり言って、車じゃないです（笑）。それじゃ、このシャベルカー野郎を敵に選びましょう。（プレイしながら）街の中がすごく広くて敵を見つけるのも一苦労なんですよ。でもそれが良かったりします。三、四台参加した場合って、敵どうしが戦ってるのを横で観戦してて、弱った奴をなぶり殺したりもできるんです。そういう汚いこともやれる自由度っていいじゃないですか。

鶴見　へえ、地下鉄の中にも入れるんですね。

黒沢　うん、ほんとによくできてるんだ、このゲーム。ちゃんと地下鉄も走ってるしね。ほら、走ってきたでしょ（しばし歓談しつつプレイ）。

鶴見　（五分後）やっとシャベル野郎に遭遇しましたね！

黒沢　あーあ、あっさりやられちゃった。あとはですね、敵にミサイルを撃ったり、雷を落としたりできるキャラもいるんですよ。これはクーロン黒沢、お勧めの洋ゲーだと言っておこう。ほんと質が高い。



自由度の高い『TWISTED METAL 2』

野茂が登場する野球ゲーム

鶴見　スポーツものにもいいのがあるんですよ。『MLB PENNANT RACE』っていう大リーグ野球ゲームがあるんですよ。日本に移植されるはずだったんだけど、ボツになったっていう。これは大リーグマニアにはたまらない。パンチョ伊藤とか。

――鶴見さんは月に一回くらいはタイのバンコクに行かれていると

のことですけれども、これもバンコクで買ったんでしょうか？

鶴見　それが違うんですよ。これはインターネットを通した個人輸入で買ったんです。どういうわけかタイには野球ゲームがないんですよ。「どうしてだ？」って店の人に聞いたら、タイ人は野球やんないからだって（笑）。

黒沢　タイって野球っていうスポーツ自体が認知されてないようだしね。サッカーなんか結構流行ってるようだけど。（ゲーム開始）やっぱ大リーグだから野茂とかもいるのかな？

鶴見　いたはずだけど。えーっと、ドジャースを選んでと。……野茂がいませんねえ。とりあえず、誰でもいいから投手を選んでと。なんかピッチャーにしても、バッターにしても、実写的ですよね。日本の大半の野球ゲームと違って、身長も高いし。ファミスタって三頭身のキャラじゃないすか。だけど向こうに移植されると七頭身くらいのリアルタイプになるんですよ。

黒沢　ほお、それは知らなかった。ほら、早く野茂にピッチャー交代しなきゃ。

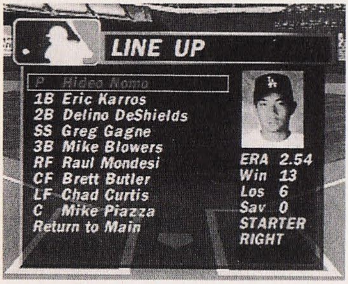
鶴見　おかしいなあ、どこにいるんだろう（とかいってるうちに一回表ノーアウト満塁のピンチ！）。

鶴見　なんかファミスタとは操作方法が違うんですよ、うまくできなくて。あっ、野茂がいましたよ！　ピッチャー変えますね（HIDEO NOMOが登場）。

黒沢　一回表ですぐさま投手を変えたってのに、観客が大歓声をあげてますね。

鶴見　さすがは野茂って感じです。

一同　おー！　（野茂が三振を取ったので）（その後、野茂は残りの二人からも奪三振！）



『MLB PENNANT RACE』

鶴見　ピンチを乗り切りましたねえ。さすがは野茂ですねえ。これって野茂ファンにはたまらない野球ゲームなんじゃないんですか。日本の野球ゲームには絶対に野茂は登場しないわけですし。

〈いたたまれない気持ち〉にしてくれるゲームたち

鶴見　『MACHINE HEAD』ってゲームやってみますね。技術的にはかなりいけてると思うんですよ。

黒沢　『Wipeout』みたいですね。3D空間を浮遊して走行するって感じかな。

鶴見　なんか叫び声が聞こえますね。

黒沢　ヘルプ、ヘルプ！って言ってんじゃないですか、たぶん。

鶴見　ああ、向こうで人が手を挙げて助けを求めてますよ。だけどこれ、どうやったら助けられるんでしょうね。操作方法がわかんないっす。まあ、いいや、うるさいからビームで殺しましょう。

――なんてひどい（笑）。

鶴見　話は変わりますが、ひどいっていったら、アメリカのコナミのアクションゲーム、『PROJECT OVERKILL』なんてかなりのひどさですよ。いい意味でひどいわけですけど。ちょっとやってみましょうか。



技術力が高い『MACHINE HEAD』

黒沢　ほう、ライフルで殺された敵の出血量がいいですね。ドバッと血を出して倒れて、床にたっぷりと血痕が残るという。

鶴見　日本のゲームってダメですよね。血の量とか減らしちゃうじゃないですか。色を変えて緑色にしたりもするし。

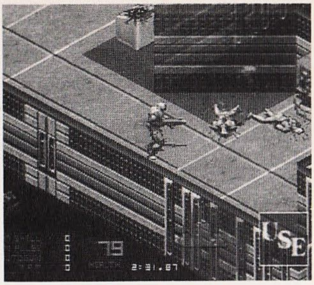
黒沢　その通り。血の色は赤、量はたっぷりというのが大切だ。

鶴見　そうですよね。

黒沢　敵の死体の上を歩くとピチャピチャ音がするね。これはいい。このゲームは、この一点に関して確実に優れている。しかも主人公が歩いた場所なら、三、四歩、真っ赤な足跡がつく（笑）。

鶴見　壁を背にした敵を殺したときなんて、びっしりと壁に血痕が残りますしねえ。でも一番笑えるのは、これを出してるのがコナミってことですよ。だって日本じゃ『ツインビー』とか『ときめきメモリアル』の会社ですよ（笑）。だというのに、アメリカのコナミはこんな残酷なゲームを出してるっていう。

黒沢　やっぱ日本とアメリカの文化の違いなんでしょうね。



『PROJECT OVERKILL』

鶴見　日本とアメリカじゃ、ゲームの難易度の設定の仕方もぜんぜん違う。日本って基本的には難しすぎず、易しすぎずって感じじゃないですか。でも向こうはやたらと難しいのか、やたらと易しいかのどっちかですからねえ。『MORTAL KOMBAT TRILOGY』っていう格闘ゲームでいきましょうか。日本の格闘ゲームのキャラ数ってふつう十六人くらいじゃないですか。だけどこれは四十人くらいいるんです。そんなに倒さなきゃクリアできないんです。厄介ですよ、はっきり言ってRPGじゃねえんだから、みたいな（笑）。しかもそれぞれにエンディングが用意されている。

黒沢　なんでそんなにたくさんいるのかねえ。

鶴見　やっぱ景気がいいんじゃないんですか。さっきのピンボールの点数の上がり方と同じですよ。イージーモードを選んでみましょうか。

黒沢　いま選んだキャラって何なの？

鶴見　金太郎です。正確には、KINTAROU。

黒沢　手が四本ありますね。

鶴見　ええ（てな話をしつつも、金太郎はつぎつぎと敵を倒していく）。

鶴見　パンチだけで勝つから、どんどん進みますよ。

——ほとんどイジメじゃないですか！

鶴見　でも設定をハードにした途端、逆に自分がボロボロにいじめられると。

黒沢　どちらにしても、イジメのおきるゲーム。これはいたたまれないゲームだなあ。

鶴見　黒沢さん、ほんとにそう思ってます？



『MORTAL KOMBAT TRILOGY』

黒沢　ぜんぜん（笑）

鶴見　アメリカじゃ大ヒットしてるんですよ、このゲーム。

ああ、懐かしい！幻のタイトーミュージアム!?

鶴見　そんじゃ、レトロゲームでもいきましょうか。タイトーの『バブルボブル』があるんですよ！

黒沢　へえ、知らなかった！　日本でも出せば売れると思うんだけどなあ。

鶴見　あとですね、『レインボーアイランド』と『レインボーアイランド・エンハンスト』が一緒に入ってるんです。

黒沢　ナムコミュージアムならぬ、タイトーミュージアムですね。どこが出してるんですか？

鶴見　アメリカのアクレイムによる移植です。さすがアクレイムだけあって移植度が高いっすよ（ゲーム開始、メルヘン調のオープニング曲が流れる）。

——いやー、懐かしいですね。百面もあるゲームって、当時としては斬新でしたよね。

鶴見　そうそう、アーケードに登

黒沢　……場したのは八六年くらいだから、約十年前ですね。これって昔のゲーセン野郎にはたまんないっすよ。

黒沢　うん。泣いて喜ぶやつとかいそうだよね。やっぱ、日本で発売される予定はないの?

鶴見　ボクの知る限りじゃ、ぜんぜん聞きませんねえ。

黒沢　出せばいいのにねえ。それにしても移植度が高いよ、コレ(といってるうちに鶴見氏が二面でやられる)。あーあ、二面ごときでやられちゃうなんて。

鶴見　もう最近はやってませんからねえ、昔ははまってましたけど。

——他には海外で出てる懐かゲームってないんですか?

鶴見　アルカノイドも出てますし、エレベーターアクションなんかもありますよ。

黒沢　懐かしー!　知らなかった!

鶴見　プレステのユーザーはいいですね。

黒沢　いいですよね。

洋ゲー文化論序説
あの『バイオ』もパクリ!?

——読者が洋ゲーを買う場合、ハズレの少ないメーカーっていうのはあるんでしょうか?

黒沢　アメリカのエレクトニックアーツなんかいいですねえ。

鶴見　イギリスのミッドウェイもいいですね。

黒沢　あとはシグノシス。シグノシスは、『Ｗｉｐｅｏｕｔ』とか『ディストラクションダービー』とかいいゲームを出すんだけど、十本に一本くらいすごいクソゲーが……。それとクリスタルダイナミックス、こんなもんかな。

鶴見　あと忘れちゃいけないのはアクレイム!

——なるほど。話は変わりますが、向こうにもギャルゲー、ＲＰＧなどはあるんでしょうか?

黒沢　いや、ギャルゲーはないですね。あれは日本特有の現象です。

鶴見　ＲＰＧはありますよ。『ドラクエ』も『ウルティマ』のパクリだったわけですし。日本人がパクってるゲームってほんとに多いんですけど、今じゃ逆に日本の方がレベル高いんじゃないかな。

黒沢　基本的に、字を追いかけるゲームってあんま人気ないみたいなんですよ。アドベンチャーとかもそんなに売れませんね。アクションゲームにしたって、操作が単純なんです。

鶴見　あんまりボタンを使わないのが多いんですよ。だから四つのボタンに対応してるくせに、動作がすべて同じっていうゲームばっかり。

黒沢　やっぱ、あっちの人だと複雑な操作ってできないんじゃないですか。

鶴見　(笑)。それはともかく、日本のメーカーがパクってるゲームってホントに多いんですよ。『スーパーマリオ』にしたって、『パックランド』にしたってそうだし。『テトリス』だってロシア産ですしね。落ちものっていうアイディアそのものは外国人によるものなんですよ。

黒沢　最近のパクリゲーだと、『バイオハザード』が有名だよね。

鶴見　そうですよ。基本的には、アンフォグラムズの『アローン・イン・ザ・ダーク』ですからね。

——さて、今日紹介してきたソフトは秋葉原のメッセサンオーなどで手に入る、日本のメーカーからは発売されていないゲームが中心だったわけですが、最後に、今後の日本版移植の展望についても聞きたいと思います。

黒沢　見通しは明るいと思いますよ。『バーニング・ロード』が移植されたみたいに、いいゲームって、一年か二年すれば大抵は日本に入ってきますよ。

鶴見　最近、海外との交流もさかんになってきましたよ。『デストラクション・ダービー』も、ワン、ツーともに日本移植されたわけだし。

黒沢　気の早いコレクターは海外で買うと。さて……。

鶴見　あれ、黒沢さん、どちらに?

黒沢　いや、ちょっと、これからプノンペンに(笑)。

思い入れレビュー⑧▸▸▸▸ゲゲゲの鬼太郎

「目玉おやじ」が懐かしい、電脳〝ゲゲゲ〟ワールド

長尾剛（フリーライター）

◆メーカー：バンダイ◆価格：6800円
◆ジャンル：アドベンチャー◆MC使用ブロック数：1

『ゲゲゲの鬼太郎』といえば、原作者の水木しげる氏描くところの独特にして緻密なビジュアル世界を、まず誰もが思い出すだろう。水木氏の温かな描線で生み出された妖怪たちには、日本の心のなつかしささえ、感じる。

さて、そんないわば〝超アナログ〟の世界である「鬼太郎ワールド」を、コンピュータポリゴンという最先端のデジタル映像で表現したのが、このゲームだ。

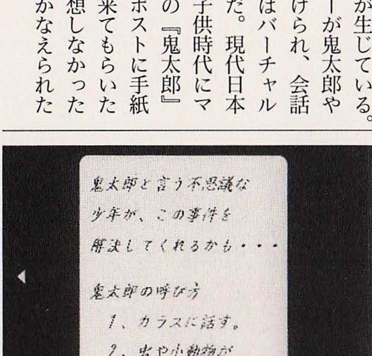
この映像的なギャップは、初めて接する者にはなかなか楽しい衝撃である。「なるほど、コンピュータを使えば、鬼太郎はこんなふうに表現されるのか」と、ポリゴンの立体映像で描かれた鬼太郎や妖怪たちの姿に、従来のイメージとはヒト味違う面白さを発見するはずだ。もともとプレイステーションはスペック的にポリゴン表現に優れたマシンなので、なめらかで温かなポリゴン映像をよく表現でき、だからこの鬼太郎や妖怪たちの姿にも、マンガやアニメとは違うイメージながら、好感が持てる。

ゲームのタイプは、プレイヤー視点で鬼太郎ワールドを探索し、ドラマを追っていくアドベンチャーゲーム。プレイヤーの立場は、妖怪がらみの事件に巻き込まれ鬼太郎に助けを求める人間となっている。ドラマは三本用意されており、よってプレイヤーの立場は、それぞれのドラマで鬼太郎に助けを求める三人の人間である。

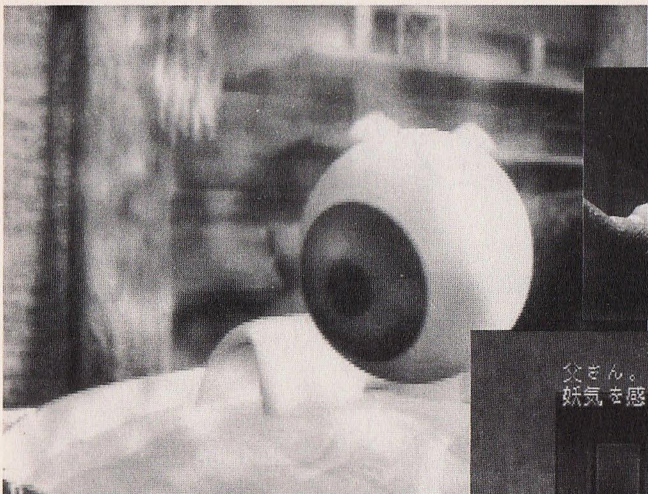
この設定は、なかなかよい。アドベンチャーゲームといえば、たいていプレイヤーが主人公の立場になるもので、やはり当たり前に考えれば、プレイヤーは直接鬼太郎の立場になるべきだろう。ところが、このゲームではそれを避けたことで二つの長所が生じている。

一つは、プレイヤーが鬼太郎や目玉おやじに声をかけられ、会話をするという、いわばバーチャル体験が楽しめることだ。現代日本人ならたいていは、子供時代にマンガやテレビアニメの『鬼太郎』を見て「自分も妖怪ポストに手紙を入れて、鬼太郎に来てもらいたい」なんてことを夢想しなかったろうか。そんな夢がかなえられた感じである。

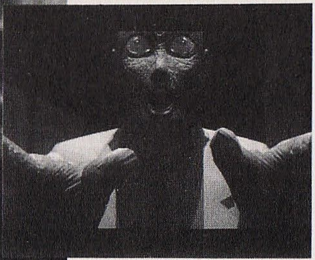
もう一つは、不思議な超能力で人間を襲う妖怪の前では自分は無力な人間に過ぎない、という設定のため、ゲームの中で自分は妖怪からひたすら逃げることしかできず、これがかえってゾクゾクする怖さを演出してくれていることである。喩えるなら、遊園地のお化け屋敷に独りで放り込まれたような感覚だろう。いつ悪の妖怪が襲ってくるかとビクビクしながらゲーム世界をうろつく時の恐怖感や、自分の視点であるゲーム画面に鬼太郎が現れて「大丈夫ですか」と声をかけられた時のホッとした気分など、これは、コミックや映画



ピンチになったら鬼太郎を呼ぼう



オープニングのムービーシーン。丁寧に描かれた「目玉おやじ」が茶碗でお風呂を楽しんでいる。画質は非常に高い。ファンにとっては涙ものだろう



襲いかかってくる学校の先生！



無力な人間にとって、鬼太郎ほど頼りになるパートナーはいない。一緒に冒険できる日が来るとは……

などの他メディアではなかなか体験できないものだろう。

三つのドラマは、一つめが、妖怪に呪いをかけられた学校の生徒が鬼太郎に助けを求める「学校」。二つめが、妖怪たちの住む森にまぎれ込んでしまった少年が苦心して人間世界に帰る「ゲゲゲの森」。三つめが先祖代々妖怪に呪われている一族の娘が、その呪いを断ち切ることを鬼太郎に頼む「肉人形」である。

原作の『ゲゲゲの鬼太郎』では、オドロオドロしい呪いなどはあまりテーマにならない。だから、ゲームのこれらドラマは、正直あまり原作に忠実なテイストとは言えず、むしろ今日流行りのホラーものに近い。ことに学校を舞台にしている点などは、いかにも今日の流行りだろう。しかし、それはそれで面白いもので、また、鬼太郎の正義のヒーローとしての位置づけは決して崩していないから、まさに「もう一つの鬼太郎の世界」として、一般のホラーファンも『ゲゲゲの鬼太郎』ファンも、かなり楽しめる。

二つ目のドラマである「ゲゲゲの森」は、迷路上の森の中をうろつき、人間界に帰る手がかりを集めていくという趣向。いわゆる、テレビゲームRPGの王道である「ダンジョンもの」だ。こいつは、自分の進む道筋をメモしながら進まないと、いつまでも迷路から抜け出せない。この道筋のメモをRPGの世界では「マッピング」と呼び、昔からテレビゲーム慣れしている人間にはお茶の子サイサイの作業なのだが、まったくのゲームの素人には、やや辛いかもしれない。

それにしても、今更ながらCD－ROMゲームの音声の豊富さはたいしたもので、ホラー映画に負けない効果音とBGMが、じつにゲームを盛り上げてくれる。しかしそれにも増して「鬼太郎」ファンに嬉しいのは、ドラマが終わってのエンディングで、あの「カラ〜ンコロン、カランカランコロン」の音楽が流れること。そして何より、ゲーム中に目玉おやじのあの独特のカン高い声で、声をかけてもらえることではなかろうか。

思い入れレビュー⑨▶▶▶▶SDガンダム ジーセンチュリー

モビルスーツが150体。恥ずかしのマイフェイバリットゲーム

小林弘人（『WIRED』編集長）

◆メーカー：バンダイ◆価格：6800円
◆ジャンル：シミュレーション◆MC使用ブロック数：5

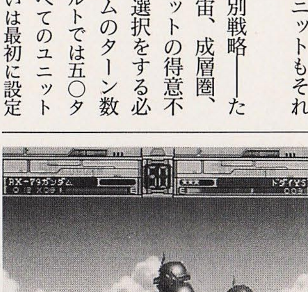
「好きなゲームは？」と尋ねられると、いつも答えに窮してしまうのは、『SDガンダム』シリーズ（そのバージョンごとに名前は変わる）が、その知名度とは裏腹にいい歳をしてプレイしている人があまりにも少ない、という点だ。僕（ちなみに三十？歳）はずっとこのシリーズに勤しみ、主業がピンチになるまでやり続けてきた。『Gセンチュリー』は、今までのこのシリーズがもつすべての要素を集約したかの感があり、相も変わらずに本稿執筆のためのリプレイで睡眠時間をかなり削ってしまった。

　初代バージョンの呼称を『ガチャポン戦記』と僕は記憶するが、それからおよそ十分の一世紀を経て、このゲームは時には回り道をしながら熟成を重ねた。『Gセンチュリー』ではさすがに三二ビットだけあって、一六ビット時代には望むべくもなかった多機能さと表現力を誇っている。

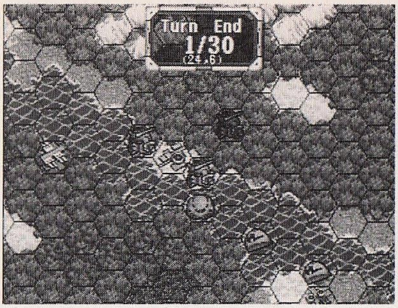
　このゲームは基本的にはシミュレーションなのだが、バトル（戦闘時）にはコマンド入力ではなく、アクション・ゲームとしても楽しめる。単独で遊ぶ場合、敵軍はコンピュータ・プレイになるが、『Gセンチュリー』では、最大四人までのユーザー・プレイが可能になっている（今度、近所の小学生でも集めてみようかね）。

　ゲーム内容を詳細に語ってみよう。プレイヤーはまず自軍を編成しなくてはならない。初代バージョンから増え続けてきた百数十のユニット（将棋でいえば、駒にあたる）があり、それは『SDガンダム』シリーズのお茶目なモビルスーツと戦艦から編成されるものだ。ユニットは、たとえば「連邦軍」「ジオン公国軍」「ティターンズ軍」など総計十六の軍隊により、各軍の所有できるユニットもそれぞれ違う。

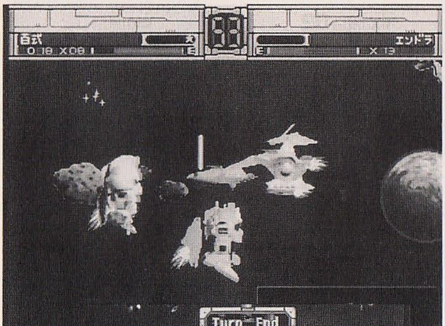
　プレイヤーは地形別戦略――たとえば闘う場所が宇宙、成層圏、水陸かにより、ユニットの得意不得意を見抜き、賢い選択をする必要がある。次にゲームのターン数を設定して（デフォルトでは五〇ターン。これは自軍がすべてのユニットを動かした時点、あるいは最初に設定したユニットの最大移動数に達した場合に一ターンとなり、次は敵軍の番になる）、最大ターン数が終了したときに、条件を満たしたプレイヤーが勝利者となる。勝利条件としては、占領地の数、自軍か敵軍の大将モビルスーツを倒すなど、いくつかのパラメーターを設定しておくことが可能だ。このゲームの醍醐味は、都市や基地を占領していく都度に増える収入によりユニットを購入して、自軍の占領下にある基地で開発、そして実戦でそれを鍛えていくことにある（収入が少ない場合には性能が低いユニットしか買えない）。バトルに勝ち進むほど、そのユニットのレベル（八段階）と操縦者の階級（伍長から大



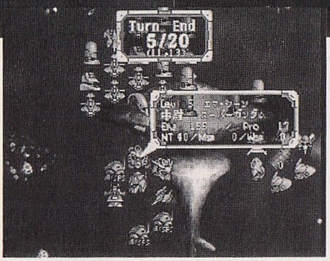
グフ軍団に襲われるガンダム。最大７機までバトルに参戦



フィールド画面は『大戦略』と似ている。エ場でユニットを生産しながら、戦闘を続ける



アクションバトルが展開される際には、地形との相性がキー・ポイントになってくる



万能艦、HLV（移動用カプセル）等を使えば、地上・月・宇宙を行き来することができる

将まで十二段階）が上り、〝マイユニット〟としての愛着も深まっていく。とくにいくつかの機種は「NT（ニュータイプ）」レベルに達すると、特殊兵器（大量殺戮可能な飛び道具）が使え、愛しさひとしおだ。ところで、パイロットの階級も昇格していく設定は、バージョン四作目だけのものだと記憶しているが、また復活したようだ。さらにパイロットの階級が上がると、ユニットを乗り継ぐこともできるので、「使えるユニット数の限度＝最大百二十八機まで」という規制に縛られなくて済む（ユニットを作り過ぎる人には朗報）。僕の好きな「ワールドモード」――これは砂漠などの極地戦ではなく、宇宙、月、地球を含めたさまざまな諸条件化で闘うモード。この場合にはマップ数も多くなり、ゲームがなかなか終わらない（僕と弟はこれを丸一日昼夜にわたって闘い合った）。

スーファミ時代には二、三作続けてコンピュータ側が弱すぎるのが難点だったが（これだけ変数が増えると、アリゴリズムが複雑になり、CPUの負担が増えるから?）、『Gセンチュリー』では、「センチュリーモード」という、八つのマップをあらかじめ決められた条件によりクリアしなければならない、という難関モードが付け加えられたため、こちらのやりがいもアップした。さらに、バトルだけのモードが追加され、これは僕の気に入っている。百五十を越えるであろうモビルスーツ群から、〝マイユニット〟を選び、自軍を編成するべく性能を試すことができるからだ。さらには指タコになること必至であるバトルの予行演習にもなる。

『Gセンチュリー』はマップ画面もインターフェイスが非常に優れていて、ヘックス（ユニットを動かすための六角形のマス）を消して、臨場感を高めることができるし、都市を占領したときのズシリと重い効果音も気分だ。加えて、BGMもグー。スーファミ時代のチープさが無くなった。長時間を遊ぶゲームのため、ずいぶんと前から気になっていた点がほとんど解消された。『SDガンダム』マニアをくすぐるのは、やはりなんといってもビット画面で前か後ろ姿しか見えなかったSDガンダム列強の兵士たち――「百式」「ガンダムMk-II」「F91」――が、ポリゴンで全方位に動く点である。一作目からこのゲームをやり続けてきた僕には感慨深い。欠点も散見されるが、まあ、いつもご愛嬌だと思ってきたので、今回も赦す。お皿の容量の多さにも加えて、シリーズ集大成という趣もあり、エキスパートすら探求しつくせぬ奥の深さにハマっている。ああ目が痛い……。

ゲームソムリエのいる店◆第三話◆オヤジ・編

「酒の代わりになるソフトだ」

文・のやすゆきお

「あんたが、ゲームソムリエか?」
「はい。ゲームに関することなら、どんな注文にもお応えいたします」
「では何本か、プレイステーションのソフトをみつくろってくれ」
「どのようなソフトにいたしましょう?」
「酒の代わりになるソフトだ」
「は?」
「気に入らない上司の顔を忘れて眠るにゃ、酒を飲むしかないだろう? それを医者に止められたんで、代わりを探してるんだ」
「なるほど。そういうことですか。それなら『**進め! 対戦ぱずるだま**』はいかがでしょう?」
「なんだそりゃ? いい大人が、こんなアニメ絵のキャラ人気にあやかっただけの企画ものができるか!」
「見た目に騙されてはいけません。まぎれもない傑作ですよ」
「ふん。落ちものゲームなら、営業やってた時代に、さんざんゲーセンでやったからな。もう飽きた」
「『**ぱずるだま**』は、ふつうの落ちモノと違います。これは対戦相手によって戦法を変えなければならないゲームなんです。落ちモノゲームに精通している人でも、新鮮な気分で楽しめるはずです」
「能書きはいい。しょせんガキ向きのソフトだろ?」
「落ち着いたソフトをお望みなら、『**I・Q**』はいかがです?」
「名前を聞いたことがあるな。これもどこかの広告屋が作った企画ものだったよな」
「迫りくるブロックを消すだけのシンプルなゲームですが、なかなか奥が深い。汚い言葉で恐縮なのですが〝サルになる〟ほど熱中するゲームです。ワンプレイは短くとも、ひとたびハマれば、それこそ何時間でも没頭できることを保証いたします」
「オレは、べつに没頭したいわけじゃない。気軽に遊べるもんを探してるんだ」
「それでしたら『**スタジオP**』がいいですね」
「聞いたことのないタイトルだな。ジャンルは何だ?」
「PSのソフトで、ジャンルを聞くのはタブーです。多種多様のソフトを生み出し、ジャンルなどという区分けを無意味にしたことこそが、PSの最大の功績でして、こ

れによってゲーム文化が……」
「ウンチクもいい。中身を説明しろ」
「雑巾をしぼったり、壺を作ったりと、ミニゲームがたっぷりと入っております」
「なんだそれは？　どう考えても面白くないぞ」
「たしかに、プレイヤーを選ぶゲームではありますが……」
「もっと一般的なソフトを出してくれ」
「一般的で、なおかつ数分で楽しめるとなると、レースゲームなどがいいですね。『**リッジレーサー**』や『**WipeoutXL**』をオススメしますが」
「ふむ。これは、そこそこ面白そうだな」
「あと『**チョロQ2**』もいいゲームです」
「子供向けのゲームだろ」
「いえいえ。わたくし、個人的にはこれが最高のレースゲームだと思っております。グラフィック面で損をしていますので、不当に低い評価を受けているようですが、ゲームバランス、成長システムなどなど、優れた点にあふれています」



「ふうん、そんなもんかい」
「スノーボードを題材にした『**クールボーダース**』もオススメです。荒削りなゲームですが、豪快なスピード感は、他の3Dレースゲームを圧倒しています」
「似たり寄ったりのゲームが、けっこうたくさん、あるもんだな」
「いかがです？　そろそろ一本、お選びになってみては？」
「ふん。どれも面白そうじゃねぇな」
「そうですか。それは残念です」
「……全部くれ」
「はい？」
「全部買うと言ってるんだ。医者のOKが出るまでは、こいつらで我慢するさ」
「わかりました。毎度ありがとうございます」

プレイステーション周辺機器ガイド

俺様を通り抜けた周辺機器たち

「ベンリ」「カンタン」「キモチイイ」……。さも、魅力的な言葉で俺を誑かし続けるのは、女も周辺機器も一緒。試してみなきゃわからない。でもいつも痛い目にあうんだよなー。

武石和幸（ゲームライター）

ネジコンと俺

「エアーマックス」に「G—ショック」。ハヤリモノに目がない俺が、次に目をつけたのがプレイステーション。「FFは一応押さえておかなきゃ」と二月はスノボーにも行かず、プレイステーション三昧の週末を過ごす。いい加減飽きてきたころ、ここは一発レースゲームでもと、買ったソフトは『レイジレーサー』。

珍しくマニュアルなんか読んでると、「ネジコン」という言葉が目に留まる。

「ねじって操作するのか……」

〝ねじる〟という言葉がほどよく俺の欲望を刺激する。あぁ欲しい。俺もねじってみたい。ふと、テレビCMでやってた「ゲーム買うならコンビニ」というのを思い出し、ソッコウ近所のコンビニに走るが、ナント「ネジコン」は置いてない！

「なんで売ってないんだよー!!」

こうなったらもう止まらない。是が非でも欲しい。欲望に身をまかせ、俺は秋葉原に走った。

でかい上に重い！

秋葉原に着くと素早くゲーム専門店へ移動。どこから湧いてきたのか、どの店にも人がたくさんいやがる。目当てのモノはたいがいフロアの奥の方。店内に巣くうゲーム小僧どもをかき分け、目的地にたどり着く。早速、「ネジコン」を探す。するとどうだ、なんか他にもたくさんあるじゃない！

「とりあえず本命は押さえておくとして、他に何かないかな？」

ふと、積み上げられた箱に目をやると、ハンドルの形をしたやけに大がかりな装置を売っている。

「ふーん『コクピット』ねぇ。なんだ『ネジコン』より千円高いだけか。しかもアクセルペダル付きじゃん！」

風俗じゃ、必ず高い方のコースを選ぶことにしている俺としては、すでに心が揺れている。「ネジコン」よりも、「コクピット」がある風景をイメージし始めてしまった。時代は〝ねじる〟という疑似体験よりも、実際にハンドルを〝にぎる〟というリアリズムを俺に提供してくれたんだと確信。ハンドル型アナログコントローラ「コクピット」をGETする。

家に持ち帰るなり早速セット。キー設定が標準コントローラと違うので、設定がチト面倒だが、早くやりたい一心でなんとかクリアする。いざ使ってみると、ハンドルの操作感覚の良さにビックリ！ねじってる場合じゃないッスよ！しかし、ホント買って良かったと思うのもつかの間、「コクピット」はイスがないと使えないことが判明。あぐらかいて膝の上にハンドルを置いてちゃアクセルペダルが

踏めないんだよ。しかもでかい上に重い！　レースゲーム専用のスペースがあればいいが、俺様の部屋にそんな余裕はない。

「あぁ俺がバカだった。本命の『ネジコン』にしておけば……」

そんな後悔をあざ笑うかのように、バカでかい「コクピット」は、今でも部屋の隅で俺を見ている。完全に対応しているソフトもまだ少ないみたいだし、「コクピット」の時代はまだ先か。

光らない……

「コクピット」の失敗とともに、急速にレースゲームに興味を失っていった俺。でもやっぱゲームは好き。最近じゃ『鉄拳2』で十連コンボが出せるほど上達したが、テクニックと引き替えに、コントローラの寿命を絶ってしまった。いい加減、押したハズの操作ができないことへのフラストレーションが限界に達してきたので、代替コントローラを求め、再び秋葉原を訪れる。コントローラも、よーく見るといろんなヤツが揃っている。同じ轍は踏むまいと、今度はじっくり吟味する。が、早くも、俺の視線は「ホリパッドPS」の透明モデルに釘付け。中の基板が透けて見えるそのフォルムに魅了され購入を決意する。さらにその隣に多機能コントローラを発見！

「レーシングゲーム・格闘ゲームに最適!!」とか、「最大六三コマンド登録OK」とか、「片手でラクラク操作」なんていう魅力的な言葉が俺をダメにする。衝動を抑えきれず、次々と気に入ったコントローラを抱え込む。ところが「いよいよ買うぞ！」という時になって、重大なミスに気づく。三千円しかない。

銀行は営業終了。どう考えても一個しか買えない。悩みに悩んだ末、透明のコントローラに決定。泣く泣く他の商品を棚に戻す。明日、銀行行ってから来よう。

「ホリパッドPS」のコードはナント二m。六畳の俺の部屋ならほとんど全域でPSを操作できるのが嬉しい。わくわくしながらPSの電源を入れ、手元のコントローラをしげしげと見つめる。

「これ光らないじゃん」

そう、俺は中の基板部にLEDランプがあって光るんだと思ってたんだよ！　よく見ればそんなこと一言も書いてない。気を取り直してコントローラを握る。標準コントローラよりも一回り大きいボディは、心なしか握り心地がいいような……。方向キーも斜めに入力しやすい形状になっているので、格闘系ゲームのコマンドがよく入る。このコントローラがだんだん可愛く思えてきた。でも、RPGやシミュレーションゲームだと、いらん方向にカーソルが動いてしまうんだよね。

迷コントローラ品評会!?

翌日、再び秋葉原に向かう。「さぁ、買うぞ！」給料も出たことだし、昨日のフラストレーションを一気に解消すべく、お店に突入する。コマンド登録可能、LEDランプ付き、連射機能、片手で操作可能等々、多機能そうな性能のモノを次々に購入。ここまでくると、用途など考えていない。ちょっとでも便利そうだと思えば、すかさず買ってしまう。

「一個二千円ぐらいってことは、中ジョッキ四杯ぶんじゃん！」

すでに財布の紐はないに等しい。で、買ったのが「AIコマンダープロ」、「PSサカラDX」、「アスキーグリップV」の三つ。

「コマンド入力機能はコマンドの複雑な2D格闘用にして、連射機能はシューティング用、片手コントローラでビールを飲みながらRPGやシミュレーションをやるぜ」というビジョンが俺の頭にはすでにできあがっている。用途に合わせて使い分けるのは、女も周辺機器も同じ要領。基本中の基本だ！　あとなんかお得な気がしたのでジョイスティック同梱の『ソウルエッジ・限定版』もついでに購入。

「ナムコのジョイスティックはボタンが六つしかないから、ホリ電気の「ファイティングスティック」の方が使い勝手がいいよ」。親切な店員さんありがとう。でも、買う前に言ってくれ。

これだけのコントローラを持つ

と、どうしても自慢したくなる。
とりあえず、「『ソウルエッジ』でもやんない？」と友人を誘う。俺が仕入れた必殺アイテムの実験台になってもらおうじゃないの。

まずは「AIコマンダー」で勝負。説明書を読んで、えーっと、ここをこうしてああして……。ようやくひとつの技を入力完了。この間およそ十分間。この調子じゃ、技コマンドを入力し終えるのは何時のことやら……。最近のゲームは必殺技が多いことをすっかり忘れていた。あまり友人を待たせるのもアレなので、コマンド入力は次の機会に譲る。でももう使わないんだろうなぁ、俺ってば。

で、今度はRPGでもやるかと、RPGスペシャル「アスキーグリップV」を投入。

「片手でできるんだぜ」

やって見せようと思ったら、思いのほか握りがでかく、コントローラに力が入らない。しかもメインで使うボタンは握りの人差し指と中指で、方向キーは親指で操作するので、指がつりそうになる。で、気がつくと両手で持ってしまう俺。これじゃ片手コントローラの意味がない！　こんなトホホな気分はシューティングゲームで晴らそうと、期待の逸品『PSサカラDX』にチェンジして、仕切り直し。

「今度はなんだよ？」と、我が友はうんざり気味。このコントローラの購入動機はズバリLEDランプがついてたから。女の好みもそうだが、俺は基本的に光り物や見た目の派手さに弱い。

しかもコイツには、キャラクターが小刻みに動く「ジョギングモード」、ハンドル操作が三段階に行なえる「レーシングモード」、ポーズの連続で画面をスローに見せる「スローモーションモード」など多彩な機能が備わっている。だが、小刻みに動かれると目がチカチカするわ、連射もタイミングがずれて作動しないわで、どの機能も俺に恩恵をもたらすことはなかった。よくよく見ると、パッケージにはソニーのPlayStationマークが記載されていない。おそらく闇の商品、暗黒周辺機器であろう。

「よもや、この俺様が海賊版とは」

そんな俺を後目に、ヤツは妙なモノを取り出した。それはPSだけでなく、サターン、スーパーファミコンでも使えるという、スーパーなジョイスティックであった。

「どうせ買うんだったら、こういう便利なヤツを買わなきゃね」

色といい、ボタンの感触といい、いかにもうさんくさい。でもなんか悔しい。くそ、また秋葉原に行ってみるぞ。ちなみにヤツのスーパーなジョイスティックは一カ月も経たずにクラッシュしたそうな。

秋葉原に九龍城を見た⁉

「もう、俺も素人じゃないし」

今回はちょっとディープに攻めてみた。とりあえず怪しげな店を探す。目安は「中古ソフト高く買い取ります」の看板だ！　見つけて店内に入ると「こんなのもあるのかよ？」と呆れるほどのアイテムが大量に並んでいた。「大容量ブロックメモリーカード」とか、「高価なジョイスティックは無用！」など、危険な香りのするキャッチコピーが氾濫。もちろん、ソニーの正式なライセンスなどない。しかしリスキーなほど燃えるのが俺の好奇心。思い切って買ってみる。

手に入れたのは「Super480」と、「プレコマンダー」の二つ。「Super480」は、通常のメモリーカードの三十五倍、四八〇ブロック分のデータ保存量を有する超大容量メモリーカード。メモリーカードは一枚二千円だから、実に七万円相当だ。これが八千円で買えるんだよ。実に危険だ。また、「プレコマンダー」はコントローラーの方向キーの上に張り付ける丸いキャップ。「これで斜め入力もカンタン！」らしい。どちらもパッケージの印刷がすでに怪しい。さらに店の奥に、タカラのヘッドマウントディスプレイ「ダイノバイザー」を見つけた。頭にかぶると巨大画面が目の前に広がるというモニターだ。ウリ文句は「三メートル先に一二〇インチモニターが見える！」。

「これをかぶれば、うちのPSもハリウッドクラスかな」

妙な興奮を抱き、四万円近いのに購入決定！



痛い思いしなくちゃわからない

真っ先にセットしたのは「ダイノバイザー」。なんてったってハリウッドクラスだ。チマチマとした付属品をセットして、電源オン！ あら？ 色が出てない！ おかしいなと、説明書を見直すと……「がーん！ モノクロだとぉ」と、気づいた時には楽しみが憎しみに変わった。四万円だぜ。しかもモノクロだとメニュー選択時のカーソル移動が大変なんだよ。どのメニューを選んでいるのか、ほとんど識別できない。確かに画面の迫力はある。でも「三メートル先の一二〇インチモニター」というより「五〇センチ先の一四インチモニター」だよ。ショックでかいッスー!!

気を取り直して「プレコマンダー」を取り出す。十字キーの上に粘着テープで貼り付ける。これで斜め入力も万全！ になるはずだが、元々硬めな標準コントローラの方向キーの上に貼るだけだから、入力時の抵抗感は少々強めか。商品自体もあくまで消耗品、いつかは剥がれちゃうでしょ。これだったら最初から丸形方向キーのコントローラを買った方がいいかもね。でも、四百円だし、ま、いっか。

そして極めつけ「Super480」。四つのバンクに各八つのページがあり、一ページはノーマルメモリーカード一枚分に相当。データをセーブしてみるが、ページの切り替え時間が妙に長い。しかも、四百八十個も入るもんだから、データを一度見失うと、検索するのは至難の技。データ管理が大変なのだ！ また、ページが一杯になると次のページに移動ができなくなる上、切り替え時に何らかの原因でいきなりデータが消えてしまうことも！ 見た目通り、かなりリスキーかつスリリングなアイテムだ。

どーです、皆さん！ 周辺機器って楽しいでしょ？ 俺の経験では、見てくれが派手なほどヤバイ！ でも、外観が貧弱なのはもっとヤバイってことかな。なーんか女の選び方に似てない？ 痛い思いしなきゃわからない人はどーぞ買ってみて下さい！ 経験は何よりも代え難い知識。授業料が高いほどいい勉強ができますぜ！





「ネジコン」
ナムコ製
定価¥4,980

本体をねじることでハンドルを操作を行なうコントローラ。ボタンのストロークの長さでアナログ入力も可能。レースゲームのアクセルワークもカンタンにできる。

「PSサカラDX」
ゲームソース製
定価不明

連射、スロー機能をはじめ、小刻みな操作を行なう「ジョギングモード」や、3段階のハンドル操作が設定できる「レーシングモード」を有する多機能コントローラ。



「AIコマンダープロ」
オプティック製
定価¥2,980

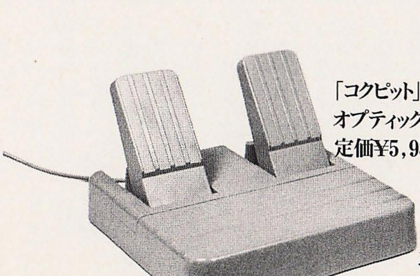
最大63のコマンドを登録可能な多機能コントローラ。各種ボタンの状況を表示する液晶画面付き。別売専用メモリーパックでコマンドの増設が可能。



「ホリパッドPS」
ホリ電気製
定価¥2,000

標準タイプとほぼ同じ仕様のコントローラ。方向キーの形状が丸く、斜め方向への入力がしやすい。標準色のグレーの他、青、黒、白、透明の5色。





「コクピット」
オプティック製
定価¥5,980

ステアリング型アナログコントローラ。ハンドル部とペダル部で1セット。ハンドルは前後にも可動。フライトシミュレータ等にも対応する。連射機能も備える。





「Ｓｕｐｅｒ480」
スピード製
定価不明

通常のメモリーカードの32倍のデータ保存容量を誇るメモリーカード。あらかじめ某人気ゲーム15タイトルの隠し要素のセーブデータがインストール済。

「PsYchoPad K.O.」
ACT Laboratory Ltd.製
定価不明

ＰＳだけでなく、サターン、スーパーファミコンにも対応するハイブリッドジョイスティック。以前は海外でしか手に入らなかったが、最近では秋葉原でも入手可能。



「ダイノバイザー」
タカラ製
定価¥39,800

ヘッドマウントタイプの室内用パーソナルモニター。ビデオ出力のケーブルをつなげば、大画面の映像が目の前に広がる。ただし画面はモノクロ。



「アスキーグリップＶ」
アスキー製
定価¥2,800

すべてのボタン操作が片手で行なえるコントローラ。使用用途に合わせてボタンの位置を変更できるボタン入れ替え機能付。変更したボタン設定は保存が可能。





「プレコマンダー」
さくら堂製
定価不明

ＰＳ用コントロールアダプター。円型のキャップを、コントローラの方向キーの上に貼ることで、斜め方向の入力を補助する。指が疲れにくい（らしい）。

「ナムコジョイスティック」
ナムコ製
定価¥5,800

シンプルなデザインのジョイスティック型コントローラ。ボタンの配置はアーケードと同様、６つをメインに、２つのサブボタンで構成する。

ゲーム用語事典

●アイコン【あいこん】
言葉の代わりに絵記号を使って、コマンドなどを示したもの。

●アイテム【あいてむ】
道具。ほとんどの場合はプレイヤーにパワーアップを促し、ゲームを有利に導く。たまに逆効果のものもある。購入したり拾ったりする。

●アーケード【あーけーど】
ゲームセンターのこと。「〜ゲーム」ゲームセンターにある業務用筐体で動くゲームのこと。→コンシューマ

●当たり判定【あたりはんてい】
攻撃が当たっているかどうかを判別する範囲のこと。これが大きすぎるとやられやすく、みんなが怒る。

●移植【いしょく】
既存のタイトルを別のプラットフォーム用にプログラミングし直すこと。多少アレンジしてグレードアップを計る場合と、原作の忠実な再現を計る場合がある。

●イベント【いべんと】
出来事。RPGなどで要所に発生する。感動的な紙芝居であったり、ミニゲームだったりする。

●ウラ技【うらわざ】
①隠れキャラ、隠しモードなどを出すための隠しコマンド。②人の知らないちょっとしたテクニック。

●AI【えーあい】
人工知能。プログラムに学習能力や擬似的な自律性を持たせると、この宣伝文句が使える。

●SCE【えす・しー・いー】
プレイステーションの生みの親、「ソニー・コンピュータ・エンタテインメント」の略称。

●落ちもの【おちもの】
上から落ちてくる物体を利用するゲームの総称。『テトリス』系のパズルゲームのことを指す場合が多い。

●各種端子【かくしゅたんし】
本体の背面にある、様々な入出力信号端子のこと。初期モデルにはビデオ出力やS端子などがついていたが、価格改定のたびにシェイプアップ。最新型では、マルチAV、通信、外部拡張の三つのみ。

●隠れキャラ【かくれきゃら】
普通にプレイしていても見つからないキャラクターのこと。多くの場合、発売後にゲーム誌や攻略本などに情報が掲載される。

●ガンコン【がんこん】
「ガン・コントローラー」の略。ガンシューティングゲーム用の光線銃。

●ギャルゲー【ぎゃるげー】
女の子を主題にしたゲームのこと。

●キャラゲー【きゃらげー】
①アニメなどのキャラクターの版権を使用したゲーム。原作のファン以外は（ファンでも？）購入前のテストプレイを勧める。②登場キャラクターの魅力で全編を乗り切ろうとするゲーム。優れたゲームは、たとえキャラゲー的であってもそう呼ばれないことが多い。

●クソゲー【くそげー】
究極のゲーム罵倒用語。最初は言ったほうが責められていたが、その頃からつまらないゲームが増加。今ではすっかり定着した。

●クリエイター【くりえいたー】
ゲーム開発に携わる制作者が人からそう呼ばれたり、その取り巻きが自称したりする。

●ゲームやろうぜ【げーむやろうぜ】
ゲームを作る能力と意欲のあるクリエイターを募集して選抜。選ばれた人には三年間制作用機材と場所、資金を提供するというSCEのプロジェクト。→ネットやろうぜ

●コマンド【こまんど】
コントローラを介しユーザーがPSに送る命令のこと。より狭義には、方向ボタンなどを特定の順序、回数だけ入力することにより、必殺技や隠しメニューの出現などに使われる一連の約束事。

●コンシューマ【こんしゅーま】
家庭向けに発売されたゲーム機およびゲームソフトのこと。海外では、家電製品全般のことを指す。

●コンビニ流通【こんびにりゅうつう】
ゲームソフトの新たな流通形態。従来のSCEを介した流通ではなく、デジキューブという会社が直接コンビニに流通させる。

●コンフィグ【こんふぃぐ】
コンフィグレーションの略。ゲームに関する設定を行なうモードのこと。

●コンボ【こんぼ】
おもに格闘ゲームで使用されるコンビネーション技、連続技のこと。ゲームによって、出し方、役割はさまざま。

●サードパーティー【さーどぱーてぃー】
SCEがソフト制作・発売のライセンスを許可している企業のこと。

●TheBest【ざ・べすと】
過去に人気のあったソフトを、二千八百円という低価格で復

刻する企画。別名「企業の良心」。

●シークタイム【しーくたいむ】
CD−ROMのデータを読むときに、ピックアップ（読み取りヘッド）が移動する時間。この時間がローディングに大きく影響する。

●CD−ROM【しーでぃーろむ】
音の代わりにコンピュータで認識できるデータを記録したCD。プレイステーションのゲームは、すべてこの媒体で供給されている。製造が安価なことと、大容量が特徴。反面、データに対するアクセスは遅い。

●周辺機器【しゅうへんきき】
プレイステーション本体に接続するさまざまな機器。ジョイスティックやメモリーカードなど。

●ジョイスティック【じょいすてぃっく】
ゲームセンターにあるような、レバー型の入力装置。アーケードからの移植ゲームを遊ぶのに適している。

●処理落ち【しょりおち】
CPUがデータを扱いきれなくなり、画面映像の一部が欠けたり動きが遅くなったりする現象のこと。

●ステージ【すてーじ】
アクションゲームなどでは、一つの世界が雰囲気や仕掛けの異なるいくつかの部分に区切られている。その区切りの単位を一般にステージという。「セクション」「フェイズ」など、ゲームによって呼び方はまちまち。

●3D【すりーでぃー】
三次元。ゲームでは立体的な映像表現をとりあえずこう呼ぶ。

●ダンジョン【だんじょん】
迷宮の意。自然にできたものもあれば、侵入者防止用に人工的に作られたものもある。最近はほとんど3Dで表現される。

●通信対戦【つうしんたいせん】
本体の背面にある「通信端子」に「通信ケーブル」を繋げ、本体二台で対戦する方法。テレビと本体を二台ずつ用意しなければならない。

●2D【つぅーでぃー】
二次元。x軸とy軸しかない平面的な空間のこと。

●ドット【どっと】
コンピュータで描画するときの最小単位。たんに「点」という意味で使われることもある。

●ネジコン【ねじこん】
コントローラの中央部をネジることで、微妙な操作ができるアナログ・コントローラ。ドライブゲーム向き。

●ネットやろうぜ【ねっとやろうぜ】
ゲームを作りたい人のために特製本体と開発者用ネットワークを安価で提供し、クリエイターを育てようというSCEによるプロジェクト。→ゲームやろうぜ

●バグ【ばぐ】
虫。コンピュータの世界ではプログラム中の間違いのこと。ゲームの進行に支障のないものから、続行不可能を引き起こすシャレにならないものまでさまざま。

●PCM音源【ピーシーエムおんげん】
プレイステーションで採用されている音源。楽器や人間の声などの自然音をサンプリングし、音源として活用する。

●プレプレ【ぷれぷれ】
「プレイステーション・クラブ」という会員組織に入会していると年に四回配布されるCD−ROM形式の会報の名称。人気ゲームのクリアデータや発売予定のゲームデモ、CMムービーなどが収録されている。結構遊べる。

●マルチエンディング【まるちえんでぃんぐ】
プレイヤーがゲーム中にとった行動、選択によって結末が変わるエンディングのこと。マルチと言いながら「真のエンディング」と「その他のエンディング」のふたつに分けられることが多い。

●マルチタップ【まるちたっぷ】
三人以上で多人数対応ゲームをプレイするときに使う周辺機器。通信ケーブルと合わせて最大八人プレイも!?

●ムービー【むーびー】
プレイステーションで再生されるCGや実写の動画のこと。オープニングやエンディング、ゲーム中のイベントなどに用いられることが多い。

●モーションキャプチャー【もーしょんきゃぷちゃー】
ヒトの動き（モーション）をそのまま読みとり（キャプチャー）、データ化する方法。昨今の格闘ゲームで多用されている。

●洋ゲー【ようげー】
海外製ゲームのこと。独特のテイストを持っており、ファンも多い。

●リアルタイム【りあるたいむ】
ゲーム内での時間が止まることなく流れ続けること。アクションゲームはもちろん、RPGやシミュレーションゲームでも緊張感を出すために採用されることがある。

●リメイク【りめいく】
過去の作品を再び作り直したゲームのこと。その際、内容がアップトゥデートされる場合と、そのまま再現される場合がある。→移植

求道的にして宗教的、ボクを虜にした魔性の消しゲー

金井覚（フリーライター）

◆メーカー：タイトー◆価格：5800円
◆ジャンル：パズル◆MC使用ブロック数：1

　そもそもボクって、ゲームといえばアーケード・マシン、つまりゲーセンのみでしか遊ばないヒトだったわけなのだが、今回の原稿依頼を機に、ついにプレステ買っちゃったっすー。しっかし、この原稿分の投資してどーすんだ。つまりノーギャラ？

　ガクーン、バカなボク。

　フン、でもいーんだもーん。ボクの人生信条である「崇高なる無駄遣い」にピッタシの、あるゲームをやるためだけにプレステ買うってカッチョ良いじゃ～ん。

　んでもって、気になるソフトはってーと……ここ数年ボクをトリコじかけにし、一日三千円以上をゲーセンに寄与し続けさせた魔性のゲーム、『パズルボブル2』なのだ。

　いわゆる消しモノ系パズル・ゲームの至高の傑作である〝パズボブ2〟。指針で狙いを定めたバブルを発射、同じ色のバブルを三つ以上くっつけて消していく。そーやって全部消せばその面はクリアという基本ルール。とにかく同色のバブルを三つ以上にすれば、ある色の下にくっついている違う色のバブルも一緒に落ちてきて高得点がゲット可能。時間が経つと、どんどんバブルが下がってきてしまうので、指針のポジショニング＝指針の角度で運命が決まるのと、バブルの状態を素早く判断し、打つことが要求される。あまりにもシンプルかつコツが必要なため、子どもから大人までどっぷりハマること間違いなしのゲームで、アーケード時代版時代から支持が強く、今なおゲーセンに必ず一台は置いてある。まずゲーセンでトライして、っつーのもアリかもね。

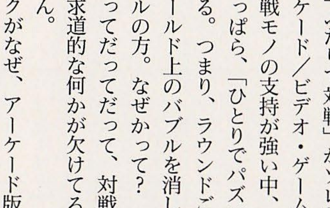
　また、主に三つの遊び方を選べる。「ひとりでパズル」「ひとりで対戦」「ふたりで対戦」がソレだが、アーケード／ビデオ・ゲーム問わず対戦モノの支持が強い中、ボクはもっぱら、「ひとりでパズル」専である。つまり、ラウンドごとにフィールド上のバブルを消してくルールの方。なぜかって？

　だってだってだって、対戦モノには求道的な何かが欠けてるんだもーん。

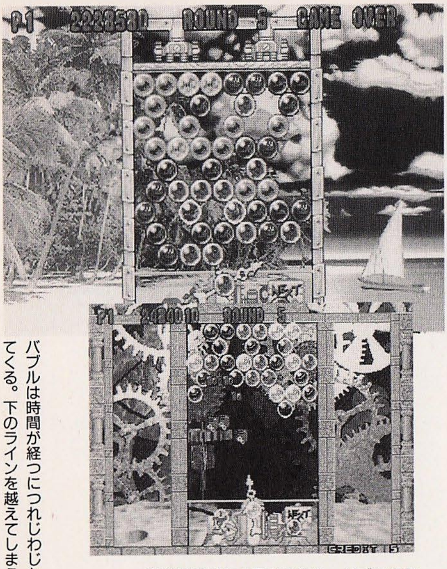
　ボクがなぜ、アーケード版〝パズボブ2〟に寄進し続けてきたか。それは、このゲームの中に人生そのものを見てきたからにほかならないのだ。

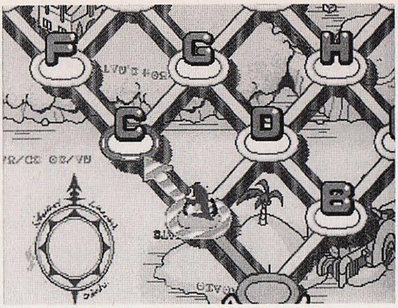
　次に赤バブルさえ来れば、人生何事もなく上手く行くのに、全然来ずに玉砕する虚しさ。「あそこでおじゃまバブルさえなければ……」と、何度枕を濡らす夜が続いたことか。

　逆に、ここぞとばかりにお望みのバブルがネクストバブルに出たとき、図らずもスターバブルやメタルバブルら〝イケてる系特殊バブル〟（イケてないのがおじゃまバブル）で楽々クリアできたときの



ゲームオーバー。滝のような涙を流し、号泣するバブルンくん





枝分かれ風にラウンドセレクトをしていく

悦び。次のラウンドを自分で選べ、その選択の仕方によってエンディングが異なる点。バブルを打つ角度がジャストならば、一回で一千万点以上もゲットできる面が潜んでいる…（ま、昔のゲームのように点数至上主義である必要はまったくないんだけど、そこをあえて狙える）。

　そう、これが人生なんだよ。人生、意外なところから幸運が舞い込んできたり、もしくはどーしようもない運命（さだめ）に打ち負かされる時もある。点取り人生に

指針ですばやく狙いを定め、バブルを発射。壁をうまく利用するなど、ビリヤードに似た感覚がある

バブルは時間が経つにつれじわじわと下降してくる。下のラインを越えてしまうとアウト

命を賭けるモノもあらば、とにかく楽々と人生を歩む道を選ぶ者もいる。その縮図が、この〝パズボブ2〟には含まれているのだ。

　加えて、バブルを打つ際の指針の感覚のコツと、集中力さえ終始安定させておきさえすれば、これほど簡単すぎるゲームはなかなかない。

　が、人間というものはなかなかアベレージを保てない哀しい生き物である。

　そんな情けなさを実感しつつも、「でも、やるんだよ」（©根本敬、厳密にはしおさい牧場のボランティアのオヤジ）とばかりに、より己を高次な地平に高めるべく修練を重ねる。

　こんな宗教的で求道的なゲームが、かつて地上に存在しただろうか？　オレに言わせりゃ〝パズボブ2〟なんてのは、いくらキャラが可愛いからっつってお子様から大人まで楽しめるお気楽ゲームなんかじゃねぇんだよ!!　道（タオ）を極めるための手段なんだよ!!

　そう、まるで岡倉天心（明治～大正時代に東洋の精神を海外に伝えた美術評論家）が『茶の本』（明治39年）に書いたがごとく、かつての先人がお茶を作り、飲む行為にスピリチュアルな要素を見出したようなもんだ。……って書くと怒るぞ天心が。

　アーケード時代、とっくにA～Z＋?まで、あらゆる面をクリアしたボクだが、プレステに完全移植されても、全然飽きましぇ～ん。そもそも操作がシンプルなゲームゆえ、アーケード・マシンのジョイスティック＆ボタンとの違和感もないし。

　さらに、アーケード同様の裏技（キャラクター選択、裏モードなど）もアリ。こりゃ、ゴメンねゲーセン、ヨロシク哀愁ってな感じで、コイン投入機に消えてった百円玉ちゃんも貯金に回せ、老後の不安もバッチリの至れり尽くせりのシロモノ。

　そんなこんなで今日も明日も、そして半永久的にボクは、〝パズボブ2〟と戯れていくことだろう。崇高なる精神に到達するために……（大爆笑）。

思い入れレビュー⑪▶▶▶▶トワイライトシンドローム〜探索編〜

恐怖のアドベンチャーは日常をも侵す

山田健二（学生）

◆メーカー：ヒューマン◆価格：5800円
◆ジャンル：アドベンチャー◆MC使用ブロック数：1

　ボクが『トワイライトシンドローム』を買ったのは、ゲーム界では有名な格闘ゲーマー、新宿ジャッキーが目いっぱい誉めていたからだ。まあ、彼の判断だから間違いない、なんてことはないのだが、有名人が「コレいいよ」とか言ってたりすると、ついついボクは手を出してしまうのだ。

　この『トワイライト』、ジャンルとしては、あの『バイオ』と同じホラーアドベンチャーなのだが、恐怖の質がまったく違う。『バイオ』が「行ったこともない異国の洋館で起きる恐怖」を疑似体験できるのに対し、『トワイライト』は「より身近な所に潜む恐怖」に訴えかけてくる。個々人の人生における様々な体験と妙にリンクする薄気味悪さとでも言えばいいだろうか。

　物語の設定はこんな感じだ。主人公は雛城高校という架空の高校に通う三人の女子高生で、ストーリーは「噂」と呼ばれるいくつかのショートシナリオで構成される。その多くはコギャル風のミカが仕入れてきた噂をもとに、彼女の先輩でリーダー格のユカリと霊感の強いチサトを加えた三人が真相を究明するために探索に出るというものだ。

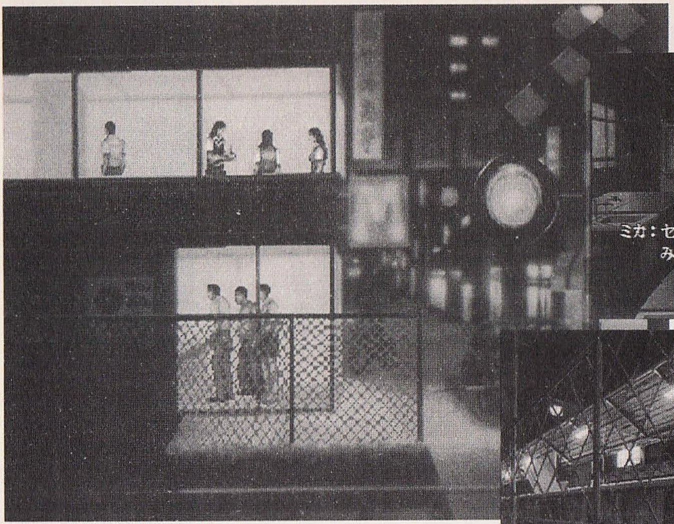
　もちろん、こんな物語の設定が怖いわけではない。怖いのは物語の舞台なのだ。どの場所も、どの風景も、ボクが既に知っている情景にあまりにもそっくりなのだ！

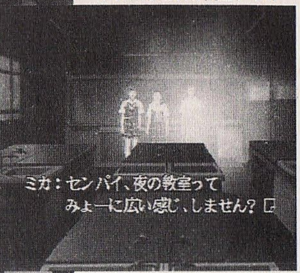
　たとえば、「第一の噂」に登場するI公園は、その風景およびカップルで行くと別れるというジンクスから考えて、東京・吉祥寺の井の頭公園（バラバラにされた死体がゴミ箱に捨てられていた公園）だし、「第三の噂」の死亡事故の多いオレンジ色の電車が通る駅と言えば、周りの風景から考えても、中央線武蔵小金井駅だと思われる。さらに細かいことを言えば、画面に出てくる電車は、塗装から見て数年前に使われなくなったタイプのものである。

　別にボクは鉄道オタクではない。高校時代のボクは中央線を毎日利用していたのだ。通学時間帯の人身事故で何度も遅刻しそうになったボクにとって、武蔵小金井駅は忘れようにも忘れられない（というか、忘れたくても忘れられない）駅なのである。

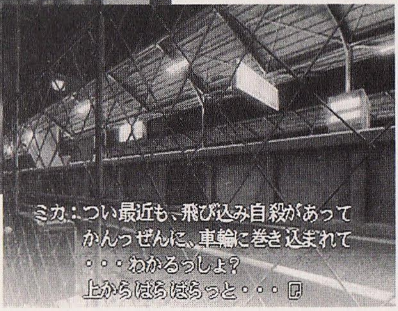
　それにしてもこれほどリアリティのあるゲームもない。普通ここまでやるか？　と思うようなことにまでこだわっている。主人公三人の歩き方はもちろん、ソックスの長さ、スカートの丈、ちょっとした動作にまでそれぞれの個性が出ていて面白い。アイテムにしても、コンバットナイフやベレッタのような普通の日本人ならまず持ち歩かないようなものではなく、ソニーのMDウォークマンであったり、東京テレメッセージのポケベルだったり、使い捨てカメラだったりして非常に身近なものである。

　音にしても、ヘッドホンをしていると分かるのだが、公園の噴水の音や電話のベルの音まで自分との距離によって音が変化するのには驚いた。こうした画面と音声を一致させた表現は臨場感抜群で、音声に関しては下手をすると現実のものと区別がつかないくらいだ。だから夜一人でゲームしているとき、部屋の中で何か変わった物音





夜の雛城高校を懐中電灯片手に探索する女子高生トリオ



踏切付近のファーストフード店にいる３人。シナリオごとに違った探検をするが、各エピソードは背景を共有しており、全体で一つの物語を形成している

長谷川ユカリ（隊長）、逸島チサト（恐がり）、岸井ミカ（鈍感）の女子高生３人が“噂の真相”を追う

がすると、実際に何かおかしなことが起きているのではないかとビクビクするようなこともあった。正直言って、ボクは心霊現象などは信じない方で、物音ひとつでビクビクする自分をおかしく感じたりもするのだが、「人をほんとに怖がらせる説得力」がこのゲームにあればこそなのだと思う。

　主人公たちの話す言葉も実に現代的だ。内容も友達とのくだらない噂話だったり、あとは部活の話だとか、バイトが親バレしたときのグチだったりする。よくぞここまで現役女子高生っぽいセリフ（浮わついたコギャル言葉はない）を作ったものだと感服してしまうくらい出来がいい。制作者は実際に女子高生の会話を数時間テープに録音して、セリフに反映させたのだそうだ。いかに「日常」に近づけるかという点で、かなり努力したようである。

　ボクが『トワイライト』をやっていて一番印象に残っているのは、「第二の噂」（自殺した女子高生の霊が音楽室に現れる噂をもとに、深夜の学校に出かける）である。その理由をこれから話そう。

　ある雨の日、それは朝からずーと雨音だけが世界を覆っているような日だった。憂鬱な気持ちだったボクは、気晴らしに『トワイライト』を始めてみた。後で考えるとそれがマズい判断だったのだ。いつものようにヘッドホンをつけてプレイを開始するや否や、耳元からもリアルな雨音がしてくるではないか！　しかも画面にはやたらと重苦しい雰囲気を醸し出してる雨に濡れる校舎もバッチリ映ってる！　偶然にもほどがあるとそのときは思った（ちなみにシナリオ攻略後、再度の気晴らしを求めてコンビニに出かけたのだが、家を出た途端、不吉な黒猫の姿が！ああ、ボクには気晴らしが許されないのか、と絶望したものです）。

　ゲームの世界と日常の世界が密接すぎる（下手するとゲームが日常を侵食しかねない）トワイライトシンドロームは、何度もいやーな気持ちにさせられたおかげなのでしょう、もうボクにとって、忘れたくても忘れられないゲームになってしまいましたよ。

ゲームソムリエのいる店◆第四話◆オタク・編

「奇妙なソフトを出してくれ」

文・のやすゆきお

「なあ、オッサンよ」

「はい」

「あんたが最近、雑誌によく出てる、ゲームソムリエってヤツかい？」

「はい」

「ゲームのことなら、なんでも知っているって豪語してるらしいな」

「自分からそう言ったことはありません。ただゲームに関することなら、他店の店員よりは、詳しく知っているつもりですが」

「面白ぇ。ちょっくらソフトをみつくろってくれないか」

「どのようなソフトをご希望ですか？」

「誰も知らないような、マイナーなソフトを頼む」

「それは……難しい注文ですね」

「もうギブアップか？　あんた、なんでも知ってるんだろ」

「いえ。ご注文が、あまりに抽象的すぎて困っているのです。もっと具体的に言っていただかないと……」

「そうかい。そうだなぁ……じゃあ、ほとんど知られていないソフトの中で、なおかつ、とうていゲームソフトとは呼べないような、奇妙なソフトを出してくれ」

「**『アクアノートの休日』**や**『太陽のしっぽ』**のような、他に類するもののないソフト、と考えてよろしいのですね」

「ああ。しかしその二本は有名すぎるぜ。誰も知らないようなのがいいんだ」

「では**『ライフスケイプ』**などはいかがでしょう。これは、ご存知でしたか？」

「……なんだそれは？」

「これはＮＨＫの特別番組として使用されたＣＧ映像を、ソフトの中に織り込んだ異色作です。無理に分類するなら、いわゆる教育用ソフト――エデュテイメントソフトになるでしょうか」

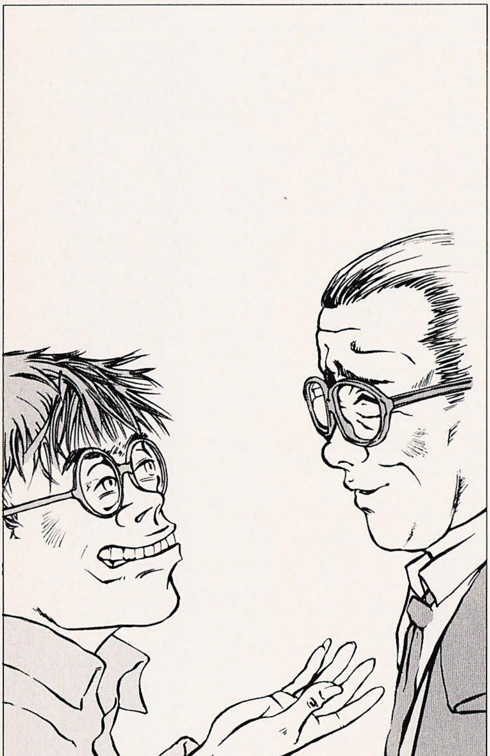
「な、なるほど」

「テレビ番組と連動したソフトには、ほかにも**『矢追純一極秘プロジェクト～ＵＦＯを追え!!～』**があります。こちらは？」

「い、いや。知らねぇな」

「ひとことで言えば、ＵＦＯのデータベースです。あらゆる情報を、ネットサーフィンをするような感覚で調べつつ、矢追純一の音声による解説を聞くというＢ級作品。ＰＳソフトの中でも、いかがわしさは随一

ですね」
「ふ、ふん！　テレビ番組と連動したヤツじゃなく、オリジナルのソフトを出せよ」
「なら、動物を作るソフトの『**パペットZOOピロミィ**』はいかがでしょう」
「動物を……作る？」
「はい。動物の体のパーツを組み合わせて、オリジナルのクリーチャーを作って大地に放つ。そんな意味不明のソフトです」
「な、なんだよそれ？」
「動くブロックを組み合わせる『**ToPoLo**』と同系列のソフトですね」
「わ、わかったよ。ほかには？」
「そうですね。『**パーフェクトゴルフ**』などは？」
「ゴルフゲームなら、ほかにもたくさんあるだろ？」
「もちろん、ただのゲームではありません。これはゴルフ場のデータベースです。何百ものゴルフコースが、最寄りのインターチェンジからの所用時間にいたるまで、すべてデータベース化されています。お買い求めになりますか？」
「コースガイドの本を買ったほうが早いじゃねえか！」
「コースが、すべてポリゴンで再現されていますから。明日のコンペに備えて、前もってコースをラウンドすることができるというわけです」
「……わ、わかった。もう充分だ。オレの負けだよ。あんたが、本当にゲームに詳しいのは、もうわかったよ」
「そうですか。では、どうなさいます？　今までのソフトの中から、何か一本、お買い求めになりますか？」
「……い、いや。自分の趣味に合ったソフトを買わせてもらうよ」
「そうですか、それが一番です。無理をして奇妙なソフトを買うのは無駄ですから。自分に合わないソフトを買うことほど、あとで後悔することはありませんし」
「……」



プレイステーションの光と影①
ゲームを超えたゲームたち

どこまでが〝ゲーム〟なのか

ゲームという檻を破ったプレイステーション

石埜三千穂（ゲームライター）

「あくまでもゲーム機です」というプロパガンダとともにデビューしたPSは、しかし、この三年間で〝ゲームというもの〟の幅を着実に広げてきた。どこまでがゲームで、どこからがゲームでないのか？　歴代の非ゲーム的なPSソフトを振り返りつつ、考えてみることにしよう。

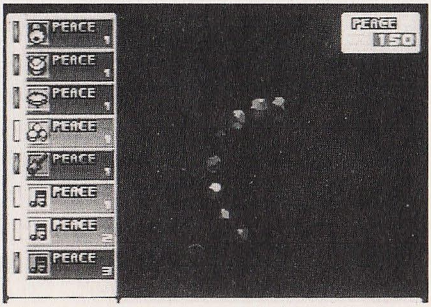
テクノキッズも巻き込んだPSならではの音楽ソフト

パソコンでは、従来から有名音楽アーティストのCD－ROMがしばしば作られていた。代表的な例が、プリンス、ピーター・ガブリエル、レジデンツなど。しかしその内容は、一部を除けばプロモーション・ビデオの縮小再生産といった印象で、〝つまらないマルチメディア〟の域を出るものではなかった。その点、PSにおける音楽よりのソフトは、刺激的な実験と確かな結果を残してきている。

発売当初は、「ゲーム機」というこだわりもあって、音楽よりのソフトはなかなか露出してこなかった。PS発売当初より噂になっていた小室哲哉プロデュース、『ガボール・スクリーン』も、先頃ようやく発売された。意外に話題にならなかったが、気楽な遊びと音の要素、そしてストレートな音楽ソフトとしての性質を盛り込んだもので、従来のアーティストCD－ROMからは明らかに前進した内容を見せてくれた。

より音楽寄りのソフトとしては、『EPS』の登場が早かった。これは〝プロモーション・ゲーム〟ともいうべき内容のもので、細かい工夫は評価できるが、基本的にファン向けのソフトということになる。対して、『DEPTH』は、テクノ・カルチャーと密接に結びついた極めて野心的なソフトだった。

環境ビデオ風の背景のなかを泳いでいくイルカを操作すると、サウンドにエフェクトがかかる。通過



リアルタイムでブレイクビーツも。『DEPTH』

した面の曲はサウンド・モードにプールされていき、トラック単位で自由に加工したり、組み替えたりできる。シーケンサーの知識を前提とした操作を大胆に採用することで、このソフトは〝音のゲーム〟ともいうべき性質を獲得することに成功している。

ただし、『DEPTH』の登場を準備したソフトとして、『**アクアノートの休日**』の成功を忘れてはならない。アンビエント思想に基づいた〝インタラクティブな環境ビデオ〟ともいうべきこのゲームでは、プレイヤーは3Dポリゴンのみで構築された海中の世界をひたすらさまよう。ゲームに付きものだった〝目的〟を完全に取り払うという斬新な内容にもかかわらず、売り上げ面でも好記録を残した記念碑的な作品である。〝ゲーム性〟の面でPSゲームの幅を広げる上で大きな役割を果たしたタイトルだ。

なんといっても、現時点で音楽系ゲーム最大の達成といえるのは、『**パラッパラッパー**』であろう。ボタンを押してリズムを刻むという極めてシンプルな操作の快感を中心に据え、ゲームとしての面白さと、音楽ソフトとしての楽しさを融合させることに成功している。ポップ・アートの巨匠を招いてのビジュアルも、斬新かつ親しみやすい画期的なものだった。



『パラッパラッパー』は音ゲー最大のヒット作

PSのムービー機能あっての〝物語型〟のゲームたち

プレイヤーの操作に対応してリアルタイムに生成しなければならないゲームのCGと、作り置きが利いてただ一方的に見せることが可能なムービーのCGでは、自ずと作り方が違ってくる。単純にいって、CGの精度、クオリティという面で、ムービーはゲーム画面とは比較にならない高レベルのビジュアルを提示できるのである。

周知の通り、PSは、動画表示能力において驚くべきコストパフォーマンスを実現している。ユーザーの目を引く上で、これは見逃せない。よって、高精度のムービーは、主にオープニングのデモ画面に用いられることが多い。これは悪くいえば〝はったり〟で、デモのムービーとゲーム本編のビジュアルイメージとがかけ離れていることも決して珍しくない。ゲーム事情に詳しくないユーザーがデモを見てゲームを購入した場合、いざゲームを始めたら「だまされた」などと思いかねないほどのギャップがあったりするものである。

しかし、この優れたムービーをゲーム本編にうまく活かそうという試みも見られる。全編、徹底して映画的な映像づくりをしている『**Dの食卓**』、RPGでいう〝街の面〟を、ムービーを繋ぐことで構成した『**クーロンズ・ゲート**』などがその代表格だろう。いずれも、ビジュアル面では、従来の常識を破る圧倒的なクオリティを見せてくれた。

しかし、ムービーを多用すればするだけ、確実にユーザーの自由を奪うという結果も招く。あくま



CD-ROM三枚分の長編ドラマ、『Dの食卓』

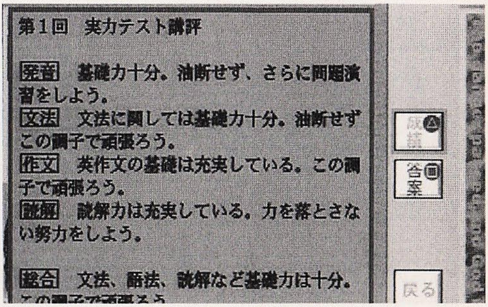
でもムービーにこだわり続けるならば、やはりソフト自体は非ゲーム的な色合いを濃くしていかざるを得ない。

たとえば、映画製作に携わるスタッフがゲームに挑んだ『T-Z』などは、完全にアニメーションがメインのビジュアルになっている。このゲームには野心的なアイデアも数多く見られたのだが、やはりゲーム部分とビジュアル部分が折り合いを欠いているきらいがあり、ムービーをメインに据えたゲームづくりの難しさを再認識させられる。

現状で見られる完全な〝非ゲーム〟ソフト

さて、ここまでは、ゲームと非ゲームの境界線上に位置するソフトを主に紹介してきたわけだが、PSのソフトには「これはゲームではない」と断言できるものも少なからず存在している。

たとえば、『英語の鉄人』のような〝問題集ソフト〟。〝エデュテイメント〟、もしくは〝知育ソフト〟と呼ばれるタイトルは、アドベンチャーゲーム仕立てのものが多いので、ゲーム的な性質は強いのだが、いちおう独自のジャンルとしてくくることができるだろう。英語学習用の『EMIT』、『ゲーム日本史』などがその好例である。



ハイスコア狙いに力が入る『英語の鉄人』

異色中の異色といえるのが、テレビの〝追跡モノ〟で知られる矢追純一氏が監修している『矢追純一極秘プロジェクト～UFOを追え!!～』だ。ソフトの性質から見ればデータベースと捉えるのが妥当だが、UFOというネタ、リンクした情報を追いかけていける検索システムによって、辛うじてエンタテイメントとしても成立している。

また、『ときめきメモリアル』に代表される、キャラクター人気の高いゲームの関連商品に、〝ファン・ディスク〟ともいうべき内容のバラエティ・ソフトも見られる。これも、明らかに非ゲームに分類できるだろう。

このようにPSのソフトは多様化してきているが、ユーザー側のクリエイティブな作業に供されることを目的とした〝ツール型〟のソフト（例えば、作曲用のツールや、グラフィック描画用のツール）があまり見当たらないのは少々意外なことである。もっとも、『RPGツクール』に代表されるオリジナルゲームの制作ツールは、何本か発売が予定されているようだ。また、『動画でパズル　ポップクプー』と、その続編『スタジオP』において、パズルのオリジナル面を作るための作曲ツールは、単なるオマケではすまされないほどの充実ぶりを見せている。

PSにおける非ゲームの今後を考えてみる

現状を見る限り、ここで解説したような非ゲーム的タイトルは、比率的には決して多いとはいえない。ただし、コンピュータによるエンタテイメントが少しずつ変化してきているのは確かだ。〝ゲーム〟という言葉が窮屈に感じられる昨今――定着しないかもしれないが――〝デジタル・エンタティメント〟という分類用語が用いられはじめているほどだ。

また、音楽系のソフト、音楽系のゲームに限っていえば、可能性はまだまだ残されているように思える。『パラッパラッパー』で弾みがついたSCEが、今後、ミュージシャンを起用した独自の音楽系ソフトの制作に力を入れていくであろうことは、充分に予想できる。斬新な傑作の登場を期待しようではないか。

我、バカゲーを愛す

自由な発想こそがバカゲー、そして傑作を生む

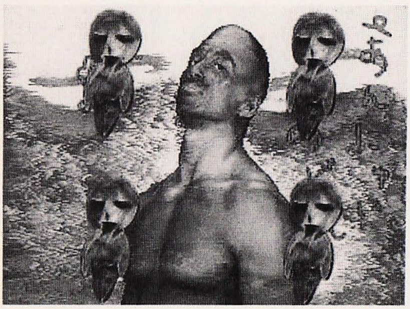
玉利越（ゲームライター）

ハードの高性能化とプログラム技術の進歩は、ゲームの進化と呼ぶべき流れを作りだした……が、進化のメインストリームからは明らかに外れたところに、異端のセンスが常人を寄せつけない甘美な〝バカゲー〟の世界がある。ここではそんな〝バカゲー〟の世界を覗いてみよう。

バカさ加減が魅力的なバカゲーの金字塔

〝バカゲー〟とはなんぞや！　など禅問答的な問いをぶつけてもしかたない。だってバカなんだもん……。と言いたくもなるのがバカゲーの世界だ。とはいえ、開発者がバカなだけのつまらないゲームとバカゲーは違う。ここでは便宜的に「バカゲー＝バカさ加減が魅力的なゲーム」として、まずはバカゲーの金字塔と呼ぶべき作品を独断で選んでみた。

バカゲーの典型として筆頭に挙げたいのは**『超兄貴～究極無敵銀河最強男～』**。タイトルからしてかなりバカだが、内容はもっとバカ。宇宙を恐怖に陥れる〝究極無敵銀河最強男〟を倒すため、イダテンは徒弟のアドンとサムソンを引き連れて旅立った……、という設定のもと、実写取り込みのボディビルダーたちが頭頂部からビームを放ち、画面狭しと暴れまくる。全編、悪ノリの嵐。ゲーム自体はいまひとつだが、この手のナンセンスな笑いが好きな人間にはたまらない。開発者の悪ノリ、というのはバカゲーの基本だ。



ハイテクの無駄遣い、『超兄貴』

ゲーム性よりバカ性を優先させる本末転倒

常に本末転倒な展開を見せる**『ゼロヨンチャンプ』**シリーズも、開発者の悪ノリが強く感じられる。ゼロヨンのゲームのはずが、RPG的要素やおまけのミニゲームばかり充実している、というのがPCエンジン時代からのその特徴だが、PSで発売予定の最新作**『DOOZY-J』**はさらにスゴイ。多数の女のコの中からメカニックを担当するパートナーを選び、その恋愛にスポットを当てたという、もはやゼロヨンとはほとんど無関係な世界。一応、レース部分も改善されているようだが、それがあまり重要ではないことは、開発者もファンも重々承知のことだろう。相当なバカゲーといえる。

マッチョな兄貴が戦う『超兄貴』に対し、「ババアが戦う」ということに焦点を絞った『豪血寺一族』シリーズも、かなりのバカゲーだ。入れ歯を飛ばす「岩砕歯」や、巨大な顔で敵をビビらす「威嚇顔」といった必殺技もメチャクチャ。挙げ句の果てに敵から生気を吸って若返ったりする。PSでは**『豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説～』**が発売されているが、そこでは若返りなどの変身のためにいちいちCDを読み込むという欠点がある。ゲーム性を殺してまでバカらしさを優先する、まさにバカゲーの鑑と呼ぶべき存在だ（結構遊べるゲームではあるのだが）。

バカゲー文化は世界共通!?

まっとうなゲームを装いつつも、実はバカゲー、というものもある。**『ウェディングピーチ　～ドキドキお色直し～』**がそれだ。着せ替え要素をフィーチャーした女子小学生向け育成シミュレーション、と見せかけておいて、大人がプレイすれば頭を抱えてしまう要素が満載。主人公の女のコに、どこへ行くにも「たいそうふく」

おそらく女子小学生よりは大人に人気の『ウェディングピーチ』



を着せて「ロリロリ度」をガンガン上昇させれば、最初は嫌がっていた女のコも次第に染まっていく……というのは、あぶないというよりただただ笑える。

『首都高バトル』も相当なもの。いくらドリフト中心のゲームとはいえ、コースの九〇%をドリフトで走れるなんてアリ？　伝説のチューナー、阪東氏のアドバイスもすごくヘン。このバカっぷりは実際に見てもらうのが一番だろう。

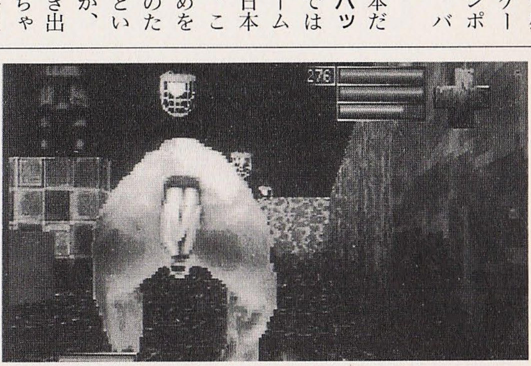
思いつきだけで突っ走ってしまったようなバカゲーもある。**『ランニングハイ』**はレースゲームなのだが、出場するのは車やバイクでなく、人間。「コンポーネントマッスル」とやらに身を包んだランナーたち（もちろん人間）が、時速三〇〇キロで爆走し、激しくドリフトする。思いつくのは自由だ。しかしなぜ、企画会議の席のギャグで終わらず、莫大な資金をかけて商品化されてしまうのだろうか。会社全体が悪ノリ集団なのだろうか。そのあたりの想像を膨らませることも、バカゲーの楽しみ方の一つだ。

『アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡』になると、悪ノリなのか、本気で売れると思ったのか、あるいは神の啓示で作られたのかまるでわからない。プレイヤーがオリンポスの神となり、女のコを召喚して戦わせる、というコンセプトが意味不明。ただ女のコが戦うだけじゃナンだったのだろうが、それにしてもオリンポスとは。相手の都合にお構いなしに呼び出すというところに覗き見的魅力を感じる、フェチ度の高いギャルゲーといえなくもないが、「オリンポス」の一言が決め手になって、バカゲーに分類。

バカゲーが誕生するのは日本だけではない。**『モータルコンバット』**シリーズはアメリカならではのバカゲーだ。本来は格闘ゲームのはずが、格闘部分のデキは日本ではまるで通用しないレベル。このゲームは倒した相手にとどめを差す「フィニッシュムーブ」のためだけに存在するのだ。残虐といわれるフィニッシュムーブだが、口から手を突っ込んで骨を抜き出したり、恐竜に変身して食べちゃったり、というのはもはや滑稽以外の何ものでもない。飛び散る血しぶきからケチャップの匂いが漂うアメリカンジョークの世界。

同じく米国産の**『ポエド』**も意味不明の極致だ。エイリアンに襲われた宇宙船のコックが主人公で、絶体絶命の状況で彼は、「フン！面白くなってきたぜ！」と不適な笑みを浮かべ、フライパンを武器にエイリアンに立ち向かう。「なんでコックなの？」という疑問に答える者はいない。尻と足だけの肌色エイリアンをフライパンで叩きのめす「コキン」という音だけが軽快に宇宙船内に響く。

有無を言わさぬ独自の世界は『ポエド』



『ときメモ』に見るバカゲーテイスト

もちろん、自由な発想は斬新な

傑作を生み出す可能性も秘めている。バカゲーと傑作の間には、制作費から細部の練り込みにいたるまで大小さまざまな溝があるが、着想の原点、という部分では両者は紙一重だ。当然「バカゲーの香り漂う傑作」といったものもありうる。恋愛シミュレーションという言葉を生み出した『**ときめきメモリアル**』などは、その代表だろう。

　まず、『ときめきメモリアル』というタイトルにしても、まともに考えると恥ずかしいことこのうえない。恋愛ドラマ的なタイトルなら、もっとマトモなのがいくらでも考えられたはずだ。そして「私立きらめき高校」というネーミング。それだけではなく、このゲームは全体として執拗に「恥ずかしさ」を演出しようとしているように見える。そもそも、当時としては恋愛をゲームにしようなどと、ほかに誰も考えなかったはずだ。



『ときめきメモリアル』。きらめいてます

　以前から恋愛を描いたパソコンゲームはあった。しかしそれは「恋愛ゲーム仕立ての十八禁アドベンチャーゲーム」にすぎない。

　それにひきかえ、『ときめきメモリアル』は、モテモテ男が好きでもない女の子たちに翻弄される様子をゲームにしてしまったという、とんでもないソフトだ。そこには確かに、「ゲームがインタラクティブな物語であるなら、恋愛という要素はあってしかるべきじゃないか?」という考えもありはしただろう。しかし同時に「誰も作らないようなヘンなゲームを作ってやれ」という、開発者のニヤニヤ笑いもゲームの随所に見え隠れする。

　オタク受けする絵柄なども手伝ったのか、PS版は大ヒットとなったが、ゲーム中のそこかしこに残るバカゲーテイストが無視されていることは、バカゲーファンとしては残念だ。

　最近の作品では、『**ブシドーブレード**』も傑作とバカゲーの危ういボーダーラインにある。ゲーム全体としては格闘ゲームならぬ「真剣勝負ゲーム」という新感覚の作品といえるが、「ひたすら逃げつづけることができる」ことをセールスポイントにしているあたり、開発者のセンスの異端ぶりが感じられる。そのうえ、フィールドの広さにこだわったせいか、レスポンスは最悪。常識的に考えれば優先すべき要素を犠牲にしてまで細部にこだわる。これぞバカゲー魂というべきか。

バカゲー的発想がゲームの歴史を拓く?

　バカゲーのなかで行なわれた試みが、改善されて「まともな」作品中に取り込まれるケースもある。3D格闘ゲームにおける「避け」の起源は『**闘神伝**』だ。『闘神伝』自体、バカゲーと言い切るには抵抗のある意欲作ではあったが、第一作目に関して言えば細部の荒さが目立ち、「フィギュアのようなキャラクターで笑いをとったバカゲー」というのが一般認識だった。しかし、あえて「3Dはゲームのリアリティを高めるもの」という認識に反し、「人間らしくしないで、アニメキャラをそのまま立体にした、フィギュアのようなキャラにしたらヘンで笑えるんじゃないか?」と考えた柔軟な発想は、同時に「避け」を生み出すことによって格闘ゲームを進化させた。

　進化とは多様化とその淘汰の反復にある。バカゲーとは本来、進化のメインストリームから外れたものではある。しかし、ゲームの進化の原動力はあるいはバカゲー的発想にあるのかもしれない。バカゲーとはアンビバレンツのかたまりなのだ。

思い入れレビュー⑫▶▶▶▶ダイハード・トリロジー

流血、虐殺…何でもあり！ “バカさ”かげんがたまりません

中原昌也（前衛音楽家）

◆メーカー：EAV◆価格：5800円
◆ジャンル：ETC◆MC使用ブロック数：1

ボクは洋ゲーの「頭の悪さ」が大好きなんですけど、なかでも『ダイハード・トリロジー』の頭の悪さには感動しましたね。

全体が三つのパートに分かれてて、『ダイハード』編はナカトミ・プラザでのテロリストとの銃撃戦、『～2』編はダラス空港でのガンアクション、そして『～3』編がニューヨークを舞台にしたカーアクション・ゲームというように、映画『ダイハード』シリーズの三部作の名場面をゲーム化しているんですけど、ストーリー性とか、ディティールの描き込みが全然ない。ただただたくさん人を殺して、血がドバドバ出ればOKなんですよね（笑）。

しかも、敵だけじゃなくて、通行人や人質を撃ち殺したり、車ではねたりしても減点にならない。日本のゲームだったら減点になるじゃないですか、フツー。だから、人質を救出して、ボーナスポイントを稼いだ後で、小躍りして喜んでるその人質を撃ち殺すなんて悪逆無道なこともできる（笑）。

かと思うと、せっかく助けた人質が実は悪いヤツで、逆にこっちが撃たれたりなんてこともあって、いったい、自分がどういう状況にいるのか、全然わけがわかんないんですよね。場面設定が、なんかイビツなわけです。

ところが、よく見ると主人公のマクレーン刑事が映画の設定通りに最初から足を引きずって歩いていたりする。車で走り回るシーンもよく出来てて、空間の狭さを感じさせないし、バスやフェラーリに乗り換えることなんかもできて、すごく気持ちいいんですよね。

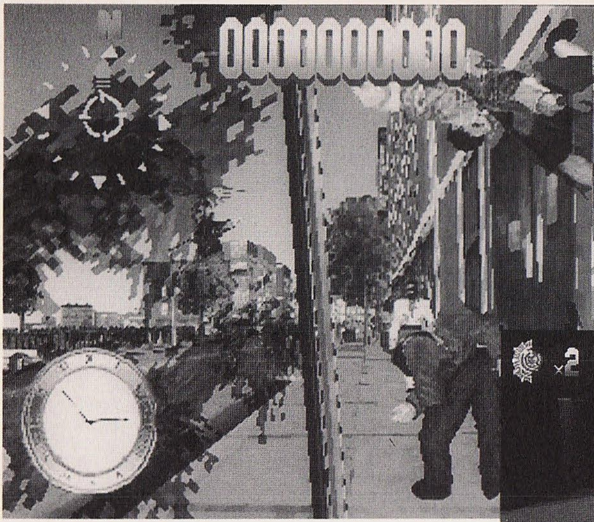
理屈はゼロなんですが、人を殺すスリルと快感を提供するということにかけては、芸の細かさやこだわりを見せてくれるんです。

日本でこういうゲームを作ろうとしても、「不謹慎だ」とか「状況がわかりにくい」といって、結局はそつのないものになっちゃうじゃないですか。でも、徹底してバカになれない日本のゲーム開発者って、逆に頭悪いんじゃないかなと思いますね。

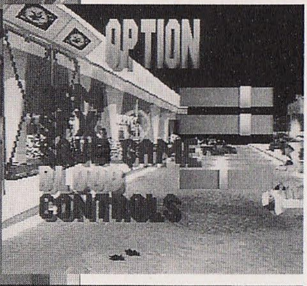
きっと、なかなかそういうゲーム作りが許されない土壌があるんでしょう。アーケードゲームなんかの中には大蛇を持った女とか、サルとか、子どもとかと死闘を繰り広げるっていう『アウトフォクシーズ』なんていうバカなゲームもあって、結構はまってたんですが、家庭用ではそうはいかないでしょ？　かわいいギャルが出てくるオタクっぽいゲームばっかり。とくにサターンはね（笑）。プレステの方が裾野が広いだけに変なゲーム、バカなゲームでも受け入れてくれる懐の深さがあって、ボクは好きですね。

映画やゲームなんて想像上の世界だし、そのなかではムチャクチャやっても許されるから楽しい。昔、西部やローマの町にロボット人間がいて、お客はそのロボットを撃ち殺してもいいというゲームセンターを舞台にした『ウェストワールド』って映画があったけど、まさにアレですよね。そういういかがわしくてバカっぽいものでいいと思うんですよ。

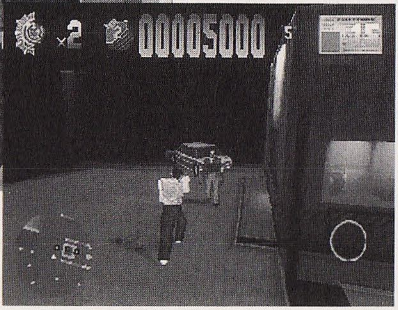
子どもの頃、有楽シネマで映画を見た帰りに、ハンドルを動かすと幻灯機みたいな映像をバックに



「ダイ・ハード3」。一般市民を跳ねると車のフロントガラスに血がこびりつく。時間内に爆弾を除去すればクリア



なんと血の量まで設定できてしまうのだ！



「ダイ・ハード」で足をひきずって歩くマクレーン警部。とにかく敵を射殺すればクリアだ

車の模型が走ったり、でっかい潜望鏡をのぞきながら、戦艦の模型を撃ったりするゲームをよくやったんです。いわゆる〝デパートの屋上系〟ですね。ああいう大昔のゲームには、そんないかがわしさやチープさが漂ってましたよね。でも、最近のゲームはどれも格調が高すぎちゃってね。なんか物足りない。そんななか、『ダイハード・トリロジー』の徹底したバカぶりは実に見事ですね。ただね、やっている人が誰もいなくて、ボクのまわりでは、一度しかお会いしたことがないんですけど飯野賢治さんだけなんですよ。この話題で一緒に盛り上がれる人が少ないっていうのが最大の欠点ですね(笑)。

　あとね、ボクは個人的に映画にこだわっているので、すべての映画がゲームになればいいとか、映画監督にゲームを作ってほしいとも思いますね。デビッド・リンチがゲームを作ったらどうなるだろうとか、サム・ペキンパーのゲームならアクション・シーンがスローモーションになるんだろうなあなんて、考えているだけで楽しいじゃないですか。

　『ダイハード』とか『エイリアン』のような、残酷、グロものばかりじゃなくて、もっと重厚なドラマを堪能させてくれる大人のゲームがあってもいいと思います。とはいえ、小津安二郎のゲームはつまらなそうだけど(笑)。

　もし、グロを究めるなら、現実に起きた事件をテーマにしたゲームを作ってほしいですね。たとえば帝銀事件とか。保健所の係員を装った犯人が、いかにうまく銀行員をだまして、青酸カリを飲ませられるか、たくさん飲ませた方が勝ち、なんてね(笑)。

　戦後の日本の猟奇殺人事件のなかには、ゲームの題材になりそうなものが、まだまだたくさんありますからね。絶対におもしろいと思います。でも、日本のゲームメーカーには作れないんだろうなぁ、きっと。

思い入れレビュー⑬▶▶▶▶パラッパラッパー

音楽とゲームの幸福な融合。コントローラが楽器になった

山田智之（『ベルファーレ』勤務）

◆メーカー：SCE◆価格：4800円
◆ジャンル：アクション◆MC使用ブロック数：1

『パラッパラッパー』はラップを中心とした新感覚の音ゲー（音楽ゲーム）だ。ルールはすごく単純。音楽に合わせて○×△□LRの六種のボタンを叩くだけ。主人公「パラッパくん」は憧れの女の子「サニーちゃん」に好かれるため、勇敢にも様々な困難に立ち向かうのだ。ピンチになったらラップにチャレンジし、上手に決まればだんだん二人の仲は親密になっていく。

その斬新なアイデアは今までのゲームにない魅力でいっぱいだ。まずはとってもクールなサウンド。登場人物たちがかわいらしいアニメ画面のため、ややもすると子供向けのイメージさえ出てしまうところを、ラップを中心にソウルフルな洋楽でビシッと決めているのだ。セリフはすべて英語（日本語と英語の字幕が選べる）。スラング混じりの会話もおシャレでいい感じ。とくに英語でしゃべっている登場人物たちが、〝ジャンキンポーン〟とか言ってるところはとても愉快なシーンである。

さらにポップでキュートなキャラクターデザインにも注目したい。なにせ登場するキャラクターが紙のようにペラペラなのだ。このポリゴン表現の裏技（？）には感服してしまう。

初プレイの時は説明書なんて読まないから、間違えたせいで畳がひっくり返ったりするのを見て、なんかおもしろいな～などと思っていた（今から思うと恥ずかしい！）。もちろん、すぐにお手本をマネしてボタンを叩くだけの音ゲーってことに気づくわけだけど。上手に進めていかないと曲もマイナー調になり、壁や天井もだんだん崩れていき、先生も怒り出し、最悪の場合はゲームオーバー。それだけに何度もチャレンジしてクリアしたときの達成感はひとしおなのだ。

僕はステージ6はあっという間にクリアできたが、ステージ4と5は超難関で五十回くらい再チャレンジを試みた。クリアするにもかなりの個人差があるらしく、人によって各ステージの難度の評価はまちまちである。やはり一人ひとりのリズム感というものが影響するらしいのだ。

すべてのステージをクリアすると、次はフリーなラップで遊べるマスターコースに挑戦できるようになる。ただし、COOLコンディションじゃないとクリアできないので、けっこうムズい。でも大切なのはあくまでもノリ。失敗を恐れずに何度もトライだ。リズム操作を失敗して「あっ、しまった！」と思ってもけっこうそれが逆に良かったのか、COOLコンディションになったりする。GOODなラップは意外なところで決まる。

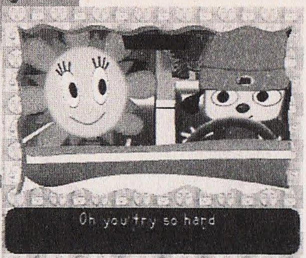
そう、『パラッパ』の最大の魅力はこのファジーな作りにあるのだ。プレイヤーのセンスで自由にアドリブを決めることの喜び……。これぞラップの真髄！　ちなみにスコアはクリアの条件とはまったく関係がないのだけど、いったいどれくらいが標準なのだろうか？　カラオケボックスの採点機みたいなものだから、個人的にはさほど気にしてないんだけど（僕のハイスコアはステージ5の3276点である）。

攻略本も出ていない『パラッパ』



6面（最終ステージ）では、かつてのラップの先生たちがバックで踊ってくれる。I　gotta　BELIEVE!!（ボクならやれるさ!!）はパラッパの口癖

憧れの女の子、サニーちゃんとドライブ中のパラッパくん





上はCOOL（イカすぜ！）から下はAWFUL（サイテー）まで、リアルタイムで自分のラップが評価される

を、超ムズカシイと思っている人はけっこう多いのでは？　コツがつかめなくてあきらめちゃう人もいるらしい。コツをつかめるかつかめないか、ここが『パラッパ』を好きになれるかどうかの大きな別れ道なのだ。というわけで、ここで自己流の攻略法の紹介。ノリのいいラップがうまくできないときは「方向キー」を同時に使うとタイミングが取りやすいゾ。「方向キー」についてだが、あるタイミングで上キーを押していると忍者などの隠れキャラが登場したり、いつもと違う隠しアクションを見ることもできる。

やはり『パラッパ』の醍醐味はライブ感である。コントローラは楽器と同じなのだ。『パラッパ』は音楽とゲームの世界の距離を近づけた。ラップをはじめダンスミュージックは若者たちのファッションであり、ゲームは彼らのカルチャーでもある。音ゲーを受け入れる環境がすでにユーザー側にあったのも『パラッパ』のヒットの背景にあるのだろう。『パラッパ』をクリアすることは、ディスコで格好良いダンスが踊れる歓びと同じなのだ。

スゴ腕の名人を集めてマスター選手権のようなパーティーを企画し、ライブ＆ダンスですごく盛り上がるのではないだろうか？（なんだったら、ヴェルファーレのわたくしまで御相談を！　あ、宣伝しちゃいました）。

ステージ6をクリアすると「パラッパくん」と「サニーちゃん」のハッピーエンディングになるんだけど、そこに『パラッパラッパー2』の予告が出ていたのに気がついただろうか？　今度はぜひ二人対戦モードも入れて欲しい。あとは自由なラップもたくさんできるようにフリー・モードも入れたら面白いかも。ああ、待ちどおしいよぉ！　『パラッパラッパー2』！

最後に音ゲーファンを代表して制作されたスタッフの方々へメッセージ。

「『パラ2』を最高の音楽ゲームにしておくれぃ！　I gotta BILIEVE!!　みんな待っていますよ〜!!」

大木凡人の〃ゲーマー家族〃



子どもから大人まで、広い層に人気のプレイステーション。『インベーダー』以来の〃ゲーマー〃凡人さんも、若い力に押され気味!?

ゲーマーになって二十年経つ。白黒画面の初期型インベーダーゲームから、ドンキーコング、ペンゴ、1941、テトリス、ゴルフゲーム等々、とにかく手当たり次第何でも遊んできた。ロケの時、空き時間があるとすぐゲームセンターを探しゲームに熱中しているので、ディレクターがADに向かって「凡ちゃんはゲーセンにいるからすぐ呼んでこい！」と叫ぶほどだった。「街かどテレビ」のオープニングで、ゲーセンの中から流行ゲームの移り変わりを説明しながら登場したこともあった。

十五、六年前、どうしてもゲーム機が欲しくなりゲームセンターの店員に「いくらだ」と聞くと、「六〇万円くらいですかね」と言われ、しばらく「うーん」と考えたが、結局買うのをあきらめた。今では家庭用のゲーム機でゲームセンターと変わらない品質のゲームが数多くある。夜中だろうが、早朝だろうが、やりたくなったときにやれる。バンザイ!!、である。ゲームボーイにゲームギア、スーパーファミコンにN64、セガサターンにプレイステーション……。目黒の自宅と那須の別荘、両方にすべて置いて、家族一緒に楽しんでいる。ゲームを通しての一家六人のコミュニケーションの場なのだ。

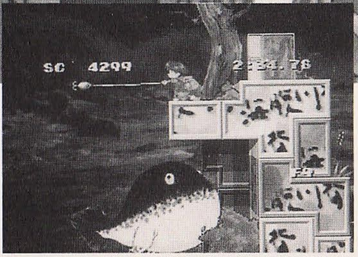
ギャラリーも盛り上がる凡ちゃんイチ押しソフト

最近なかでもよく遊んでいるのがプレイステーション。『ファイナルファンタジーⅦ』『Dの食卓』『パズルボブル2』『ドラえもん2』『ポテスタタス』『麻雀家族』など、タイトルはいろいろ持っているのだが、家族で遊べるゲームは限られてくる。なにしろ、大人から五歳の子どもまでいるのだ。

そんな我が家で人気のソフトに『海腹川背・旬』がある。最初題名を見たときには「なんのこっちゃ」と思ったが、「海腹川背」とはこのゲームの主人公、デイパックを背負った女の子の名前なのだ。ゴムのように伸び縮みするルアーを使いながら進んでいくアクションゲームだが、なかなか楽しい。なんといってもポイントはルアーの操作。サカナに投げつけ、捕まえ、



ゲーム中のCMが斬新な『海腹川背・旬』



大木家で問題となった、フグもどきのオタマジャクシ


妻　恭子


大木凡人


長男　一等(中1)


次男　大(小六)


長女　詩織(小2)


三男　銀河(五歳)

デイパックにしまい込むのもそうだし、壁を登ったり川に落ちないようにブロックの間を飛び越したりと、いろいろなテクニックを使用することができるのだ。ルアーを自由自在に操作できるようになると、見ているギャラリーからも「おーっ!!」と歓声が上がる。まるでオリンピックの体操選手がウルトラDを決めたときのような快感だ。

このゲームは背景が美しい。ゲームをしていると、「今度釣りでも行こうかな」と思ってしまうほどだ。それと、魚たちが敵、という設定も面白い。新しい敵が出てくるたびに、子どもたちが「あ!! 金魚だ!」「あ!! どじょうだ!!」とワイワイ言いながら遊んでいる。ほかにカエル、たにし、鮫、トビウオなどが登場するのだが、どう見ても「フグ」にしか見えないのに「オタマジャクシ」だったのには、みんなで大笑いした。でも、ゲームの中ではボスキャラなので、笑ってはいられない。

ボスキャラをクリアすると、なんと「海腹川背」ちゃんが梅こんぶ茶のコマーシャルをやる。初めて見た時には、私と中一の長男、女房で大爆笑。まさかゲームの中でキャラクターがコマーシャルをするとは思っていなかったので、意表を突かれた……。

「ルアーを使ったいろいろな技があるけど、難しい技を駆使しないとクリアできないところで、技が決まると面白い!」とは、我が家の"ゲーム名人"、中一の長男のコメント。長男の友人は「キャラクターが歩くにつれて画面の角度が変わり、よりリアルに見えるのと、背景のきれいな点がいい。だけど、敵に当たると一発で死んでしまうのがムズイ!!」とのこと。ぜひ読者のみなさんも挑戦してみてほしい。

激戦!! 大木家の家族ランキング

そのほか我が家で人気のゲームに、『ジャンピングフラッシュ!』『ぐっすんおよよ』などがある。ゲーム歴二十年の名誉にかけて、どのゲームに関しても必ず全クリ(編注:全面クリアのこと)を目指しているが、なかなかそうはいかない。いつのまにか、家族ランキング三位になってしまった。

一位の長男が得意にしているのはロールプレイングゲームで、すぐにクリアしてしまう。少し遅れて小六の次男がクリア。私はついつい、時間のあまりかからないアクションゲームやシューティングゲーム、落ちゲーと言われるテトリス、コラムス等に専念することになる。いつかヒマを作って、じっくりとロールプレイングゲームをやり込んでみたいと思っているが……。

海外に行ってまでゲーセン探しをするので、人には呆れられている(その甲斐あって、オーストラリアでゲームセンターを見つけた時は嬉しかった)。なぜそこまでするのか、と聞かれると、単純に「楽しいから」と答える。

プレイステーションの光と影②
モニター上の恐怖と希望

プレイステーション暗黒神話
エンタテイメントとしての〝恐怖〟を考える

宮本太郎（ゲームライター）

『スーパーマリオブラザーズ』の誕生とともに、世間に認知されたテレビゲーム。しかし、その陰でホラーな匂いを漂わせた作品群が次々と登場している。プレイステーションの看板ソフトとなった『バイオハザード』を始めとした、そうした〝怖い〟ソフトの源流はどこにあるのか。いくつかの作品を取り上げながら、実際に検証していこう。

明るく輝くモニターに暗い影がはびこり始める

モニターの中では、ゾンビが真っ赤な血を吹き上げて倒れ、深夜の学校に薄い白い影が徘徊する。巨大なハサミを持った男が少女を追いかけ回したり、地球上の生物とは思えないグロテスクなクリーチャーが僕たちを脅かす。明るく輝いていたモニターは、もはやどこにもない。

　プレイステーションで空前のヒットとなった『バイオハザード』は、ひとつの転機だった。ポリゴンで作られた古い洋館の中を探索、プレイヤーの行く手を遮るゾンビの群れや巨大蜘蛛を倒しつつ脱出するのが目的となる。システム自体は、海外のヒットソフト『**アローン・イン・ザ・ダーク**』シリーズを連想させるのだがなによりも、怖いものを怖く見せ、随所にプレイヤーを驚かせる仕掛けが施され、飽きのこない作品に仕上がっていた。さらに、その仕掛けを効果的に見せる、細部まで丁寧に作り込まれたビジュアルが素晴らしい。

「三二ビット機」が登場したことで、ゲームの〝表現力〟は飛躍的に向上した。これが何を意味するかといえば、つまり、細かな部分まで制作者の思い通りにデザインできるのである。たとえば、茶色い四角のブロックが〝岩〟で、自機の発射するブラスターで破壊可能……、といった約束ごとの上に、かつてのテレビゲームは成り立っていた。プレイステーションの登場以降、岩はより岩らしく、人間はより人間らしく、ビームはよりビームらしく表現されるようになったのである。

　さて、ゲームハード自体の表現力がグンと上がった後、世の中には、やたらとホラー系のソフトが増殖しはじめる。

『**Dの食卓**』は、当初3DOで発表され好評を博したソフト。ドラキュラ神話を隠し味に使いつつ、

主人公ローラと父ハリスの血塗られた親子の絆を描き出す。徹底した取材の結果生み出された高品質のCG、閉ざされた館で次々と起こる怪奇現象。そして、映画を強く意識した演出と構造、といった具合に、インタラクティブ・ムービーというジャンルの可能性を示唆した重要な作品である。制作したのは飯野賢治氏率いるワープ。彼らはこの後、セガサターンで『E0（エネミー・ゼロ）』を発表する。

『刻命館』は、プレイヤーが、呪われた館の主人となり、侵入者を罠にはめて殺す（それ以外にも、モンスターに改造して手下にすることもできる!!）というダークなソフト。ゲームのアイデア自体は斬新だが、どことなく、往年のヒット作『平安京エイリアン』を彷彿とさせる。

　さて、『バイオ』『D』『刻命館』の三作品に共通しているのは何か？　それは「ビクビクしながら館の中を探索する」という設定と、それが生み出す〝怖さ〟。表現力がアップしたことで、こうしたホラーっぽい味つけのソフトが増えた原因はいくつか考えられる。

ホラー系ソフトがこれだけ増えたふたつの原因

まずひとつは、〝怖さ〟が他の〝楽しさ〟や〝愉快な感じ〟に比べて、ずっと表現しやすい感情（や雰囲気）であること。それこそ、古今東西の妖怪やらモンスターをズラズラとCGで見せるだけでも、意外に〝怖く〟なってしまうものである。

　で、ふたつ目は、ソフトの制作者たちがそのホラーブーム（というかオカルトブーム）にどっぷり漬かった世代に属している点。



『クロックタワー2』の主人公はただ逃げ回るのみ

　たとえば**『クロックタワー2』**には、間違いなくダリオ・アルジェント監督の『サスペリア』の血が流れ込んでいる。針金が体中に巻きついて取れなくなっちゃって、血まみれになって、それで全身がキンキン痛い、というようなイヤ〜な感じ。特に、不死身の敵シザーマンが巨大なハサミで、主人公キャラの体をグキッと串刺しにするシーンには、『オーメン』に出てくるガラス板がトラックの荷台から落ちてきて、首が切り落とされてしまう有名なシーンと同じように、生理的な嫌悪感が快感に変わる（？）一瞬がある。

　すでに三作目が予告されている**『厄』**シリーズは、ホラー映画ではなく〝少女怪奇コミック〟を意識した作品。作中、主人公キャラたちが怖い場面に遭遇すると、そのたびに〝ぎゃあああ〜〟というポリゴン文字が彼らの背後を飛んでいくのだ。これは、まさに楳図かずお。緑のイモムシを旨い旨いと言いながらムシャムシャ食べてしまうシーンもある。すべての呪いの原因が〝いじめられっ子の逆襲〟にあるんだから、かなり怖い。さらに続編の**『厄痛』**では、冒頭、プレイヤーが名前をつけたばかりの主人公キャラがダンプカーに轢かれて死んでしまうのだから悪趣味だ。そう、この『厄痛』では、モンスターデザインに大御所日野日出志氏を迎えている。つまり、そういうことなのだ。



全編にわたって悪趣味な『厄』

　女子高生三人組が、学校の周辺で起こる謎の事件に巻き込まれて……という設定の『トワイライト

シンドローム』シリーズは、ずばり"学校の怪談もの"である。コックリさんとかトイレの花子さんといった身近な素材を、民間伝承なんかを絡めつつ、ゲームに昇華している秀作だ。それこそ『学校であった怖い話S』という、そのものずばりのソフトもある。

こうした作品にはすべて、ホラーの血が流れ込んでいる。あの『バイオ』だって山のようにつくられたゾンビ映画の影響下にあるわけで、ホラー映画の"不穏な雰囲気、グロテスクなイメージづくりの方法論"が、ゲームにも通用したというだけのこと。怖がりたい人は遊べばいいし、そうでない人は避けて通ればいい。

ゲームはゲームそのもので充分に陰鬱なのかもしれない?

ところが、ゲームに忠実であればあるほど不気味さを増してしまう「真に不穏なソフト」もまた、存在してしまうのだ。

プレイステーション初期に登場した3Dシューティング『**キリーク・ザ・ブラッド**』は、まさにそうした「暗闇のソフト」。プレイヤーは、いつ果てるともしれない一本道の暗い通路をどこまでもどこまでも歩いていく。物陰から突然飛び出してくる奇妙な姿のクリーチャー。回復アイテムも少なく、弾薬も限られており、戦いは非常にシビアだ。そして最終面は、人間の内臓そっくりの真っ赤な通路。セーブが各フロアのクリア時にしかできないため、ちょっと一休みというわけにもいかない。だんだんと脳の奥が痺れてくる。

この麻痺感覚は、『**クーロンズ・ゲート**』も同様。突如出現した異世界の九龍城を元の世界に戻すため、プレイヤーは風水を駆使して物の怪を鎮めていく、というのが大筋なのだが、プレイしていくうちに、その異世界の論理にグイグイとねじ伏せられていく。オガクズを求めて暗い通路を右往左往し、清朝にタイムスリップをしたかと思いきや、皇帝の付け髭を持ち帰る。ただただわけがわからないままゲームは進行するのだが、プレイしていくうちに「これはこういうもんなんだ」と思ってしまうから恐ろしい。

そして『**太陽のしっぽ**』。このソフトを、喜々として遊ぶだけの勇気を僕たちはほとんど持っていない。すべてのゲーム的快楽の基本ともいえる"ジャンプ"能力しか持たない原始人が、いつ果てるともわからない荒野を駆けまわり、まるで和菓子のような食料を頭の上に掲げ、たまにマンモスと戦ったり、起きたり寝たり死んだり寝たり。マンモスの骨を数多く手に入れて"太陽のしっぽ"を掴む……というのが、一応の目的として設定されているにすぎない。それじゃあ面白くなかろうと多くの人は考えるのだが、もちろんそんなに面白いわけではない。ただ、このズレた感覚は何なのか?

と、ここまできてハタと気づく。ひょっとしてゲームは、元来、暗黒で陰鬱なエンターテインメントだったんじゃないだろうか?

ムービーの憂鬱

ゲームとムービーのジレンマに未来はあるのか

玉利越(ゲームライター)

CD—ROMの特性を生かし、あらかじめ用意された動画を再生する機能を「ムービー機能」と呼ぶ。この「ムービー」の美しさは、プレイステーションの特筆すべき機能のひとつだ。プレイヤーが操作できないことから、安易な「ムービー」の使用には批判の声も多いが、ここでは「ムービー機能」を検証するとともに、その功罪を考えてみたい。

映画並みの映像を可能にしたムービー機能

ゲーム用語としての「ムービー」とは、あらかじめ用意された動画を再生する機能を意味する。CD—ROMをLDのように使っている、と考えればわかりやすい。映画同様、ムービーにもプレイヤーの介入する余地はないが、ほとんどのPSソフトは、なんらかの形でムービーを使っており、ゲーム

を語る上でムービーは避けて通れないものになっている。
　まずはその技術的メリットを挙げてみよう。プレイステーションでポリゴンを動かす場合、そこには当然ハードの限界というものが絡んでくる。
　しかし、ムービーを使えばワークステーションで作ったCGを取り込んで、たとえば『インディペンデンス・デイ』の空中戦のシーンを（画質の差はあっても）そのまま再現することもできる。
『ファイナルファンタジーⅦ』の



もはや知らない人はいない（?）『FFⅦ』。こうした高品位CGはムービーによる部分が大きい

高品位CGも、ムービー機能によるところが大きい。プレイヤーが操作できず、自動で進行する部分は大半がムービーだと考えて間違いない。『ソウルエッジ』のオープニングデモもムービーだ。
　アニメーションについても、より豊富な動画を使用できるようになった。プレイステーションを未来の通信端末に見立てた『NOëL』や、劇場版凱旋上映とともに先行公開された『攻殻機動隊』のオープニングなどでは、CGとアニメーションの融合により、旧来



ゲームというより音楽作品的な『ガボール・スクリーン』。ムービーが実写の動画を可能にした

の線画取り込みでもポリゴンでも不可能な映像を実現している。
　また、かつてのゲーム機ではほぼ不可能だった実写映像の再生も可能になった。『ガボール・スクリーン』や『EPS』のようなビデオクリップ的な作品も、ムービーなくしてはありえなかったものだ。
　こうして考えると、ムービーにより、ゲームの映像メディアとしての側面がにわかに浮上してきた、とも言うこともできる。

ムービーとゲームは水と油か?

いいことばかりではない。熱心なゲームファンの間では、「ムービー部分とゲーム部分の不整合」がしばしば問題にされる。それには画質の差や、ゲームが生成するゲーム画面とムービーのクオリティの違い、あるいはCD-ROMの読み込みによるタイムラグなどの理由もある。しかし最大の理由はやはり、ムービーがあくまでも用意された動画を再生するものだからだ。ゲームというメディアの特性がそのインタラクティブ性、プレイヤーが介入できるという点にあるとすると、ムービーとゲームは水と油とも言える。
　実のところ、プレイステーションが登場する以前から、そうしたジレンマは存在した。『ファイナルファンタジー』シリーズは、キャラクターたちの自主的（?）な行動の多さで以前から賛否両論のあったシリーズだ。しかし、ムービーが登場するまでは、ゲームがあくまで主であり、自動進行は従であった。物語を重視しても、文字表示によるキャラクターの会話だけでは、なかなか鑑賞の対象として成り立つものはできない。
　ところが、ムービーは、それ自体が鑑賞の対象となりうる。そのために「ゲームである意味を失ったゲーム」も生まれかねない。
　もちろん、ムービーがゲームにとって有害無益なもの、ということではない。ムービーの一方向性とゲームのインタラクティビティの二律背反を克服することは容易ではない。しかし、その向こう側に垣間見える可能性は、あまりにも大きい。

このムービーがすごい！

プレイステーションを語るとき、どうしても外せないのが〝ムービー〟の存在だろう。〝垂れ流し〟〝羊頭狗肉〟〝映画モドキ〟、一方で悪の元凶のように言われながらも、その視覚的なパワーは、幾百のコトバを紡ぐよりも遙かに強烈に、人の心を鷲掴みにする。ゲームを知らない人間ですら、問答無用に振り向かせることができる魅力。ムービーの放つビジュアルインパクトは、ゲームという閉ざされた環を突き破る、大きな可能性を秘めている。

はるかぜ戦隊Vフォース（ビング）

六十分を超えるアニメーションは驚異。

◀◀◀◀◀ **植竹貴史**

ムービー性能に優れるPSでは、様々な作品に映像が挿入されている。しかし、ほとんどのゲームでは、それはオープニングだったりエンディングだったりと、ゲーム自体と密接に関っているとは言いがたい。さらに言えばそのクオリティの低さも目立つ。クオリティのギャップが大きすぎるのだ。

さて、『はるかぜ戦隊Vフォース』のアニメムービーは全十五話構成の各話冒頭、終盤の物語はもちろん、戦略シミュレーションであるゲーム中のイベントとしても挿入されている。また、各ユニットの攻撃パターンもアニメーションという凝りよう（攻撃パターンはカットすることもできる）。クリアした面で見たムービーをいつでも見ることができるというオプションも親切設計で嬉しいところだ。とにかくその量が膨大で、しかもなかなかクオリティが高い。OVAにはかなわないものの、テレビ放映用としてならこのまま使えそうなくらいの画質である。アニメ制作には、今をときめくXEBEC（『機動戦艦ナデシコ』を制作）などの制作スタジオが協力しており、アニメファンなら妙に納得してしまう。もちろん声優陣は有名どころを起用している。一応、本編がシミュレーションゲームなのに、メカデザインがちょっとアレな気がするのが唯一の欠点か。まぁアニメ評価はこのコラムの主題ではないので置いておこう。

そんなわけで、ムービーの量とクオリティから見るとにかく〝すごい〟この作品、アニメファンならずとも体験してほしい。

オウバードフォース（バンダイ）

空前のスケール！十五万人を魅了したオープニング

◀◀◀◀◀ **高橋祐介**

ゲームのオープニングムービーは、映像としてすばらしいだけでは不完全である。そのゲームの世界やゲーム内容を摑めるものであることも重要だ。**『ヴァンパイア』**（PS）や『ガングリフォン』（セガサターン）のムービーは理想的である。特に後者は、現時点で発売されているゲームのなかで、最高のオープニングと言ってもよいだろう。

さて、去年の夏から秋口にかけて、主にアニメ番組枠に流されていた『オウバードフォース』のCMを偶然目にした方は多いのではないだろうか。漆黒の宇宙を舞台に繰り広げられる、艦隊戦の映像。それが本作のオープニングムービーである。単にCGとしてのクオリティが高いだけでなく、内容的にも練られており、目にした者にゲーム中の仕様や壮大なストーリーを期待させるものだった。PS初の本格3Dウォーシミュレーションとの売り文句も、このムービーを見たら頭から信じ込んでしまっても無理はない。そして、本作は比較的地味なシミュレーションゲームというジャンルで、オリジナル作品であるにもかかわらず順調な売れ行きを見せたのだ。

だが、すぐにユーザーは真実に気がついた。彼らが求めていたで

あろう、敵味方入り乱れての三次元艦隊戦は、ゲーム中には存在しなかったのである。メイン画面だと信じて疑わなかったあの画面は3Dユニットを眺め回すためだけのもので、真のメイン画面は縦軸と横軸を表現する二枚のショボい方眼だったのだ。

　こうなるともはや、オープニングムービーというより、CM用の映像をゲーム本編にも収録しただけと言っても過言ではない。やってくれるぜバンダイ。次はどんなすごい手で、僕らに夢を見せてくれるのだろうか。

キリーク・ザ・ブラッド（元気）

新しい時代に挑戦した名作ムービー

◀◀◀◀上野高一

　雪原を飛行するヘリコプター。唐突に入るナビゲーションシステムの声と、いきなりの攻撃。プレイヤーはまだ事態を理解できていないにもかかわらず、画面から伝わる緊張感のうちにゲームの世界に没入する。

『キリーク・ザ・ブラッド』のムービーには、そんな感覚をプレイヤーに与えるインパクトがある。ゲームと映画は、まったく性質の異なるメディアという考え方もあるが、ムービーパートと呼ぶ以上、そこには映画の手法が必要とされてくる。それがカメラワークであり演出だ。

『キリーク』のムービーは、その意味においてまさに〝映画〟だった。雪原を歩くプロテクトアーマーのロングショットから一気に寄る。カメラがそのアップを捉え、やがてプロテクトアーマーはサウスベースの中に消える。時間にしてわずか数十秒のシーンには、それまでのゲームでは見たことのない映画の技が盛り込まれていたのだ。

　ただし難点もある。映画の中の時間、場所、出来事の流れ、関係を伝える編集がそこにはなかった。カットをつなげただけでは、雰囲気は伝わってもあまりに観念的すぎる。編集に関してはゲームムービーの大きな課題だろう。

　ダークな世界観がプレイヤーにまとわりつくという点では成功したものの、編集の力不足は否めない『キリーク』のムービー。しかし、新時代のゲームムービーにチャレンジしたソフトとして、ゲーム内容ともどもクラシックに位置づけされることは間違いない。

カオスコントロール（ヴァージンインタラクティブ・エンタテイメント）

ジャパニメーションの怪物的メタモルフォーゼ

◀◀◀◀石埜三千穂

ジャパニメーションの怪物的メタモルフォーゼ

　ジャパニメーション。日本固有のアニメ文化は、日本人が想像する以上に海外で注目を集めている。そして文化というものは、異文化の地に伝播するほどに、奇怪な変容を起こしていくのである……香港を走りまわるビニール張りベンチシートのクラウンや、ピンク色のベンツのように。

『カオスコントロール』のオープニングデモは、基本的に、日本流SFアニメの文法で作られている。

　たとえば、長いウェービーな金髪の美形が黒いマントを纏った、典型的な悪役が、アニメ風のカット割りで振り向く。

　だが、その動画はすっかり破綻している。ドット絵自体どこかおかしい。輪郭は滲み、色は濁っている。おそらくは、アニメになんのノウハウも経験も持たないスタッフが、少ない原画を元に当てずっぽうで作ったのだろう。不気味なメタモルフォーゼを起こしたその〝擬・ジャパニメーション的世界〟を目にしたあなたは、笑うことも怒ることもできず、凍りついてしまうだろう。それは……ただもう、ひたすらに、怖いのだ。

　SCEがどの程度のクオリティ・コントロールをしているのか詳しいことは知らないが、とりあえず、完成商品において〝コレ〟を目にすることができたのは、僥倖というほかない。

思い入れレビュー⑭▶▶▶▶クロックタワー2

“恐怖”と背中合わせの“笑い”。シザーマンが追ってくるっ！

おおひなたごう（漫画家）

◆メーカー：ヒューマン◆価格：5800円
◆ジャンル：アドベンチャー◆MC使用ブロック数：2～4

いやー、売ってないですねPS。『ファイナルファンタジーVII』の影響なのでしょうか。街はどこに行っても品切れのたまごっち状態です。そんななかで元某カメラ屋店員の佐々木氏のコネを使って、ようやく僕も最近手に入れましたよ。

買いに行ったその日も店内には「PS 品切れ　入荷未定」の貼紙がアチコチに貼られています。多少緊張の面持ちで店員に「あのう……佐々木さんの紹介で来たんですが……」と尋ねると、その店員は、コソコソとレジの方へ僕を案内し、厳重に封をして、「絶対、中が見えないようにしてお持ち帰りください」と言ってPSを渡してくれました。本当に中にPSが入っているのかどうか不安でしたが、「わかりました。まかしておいてください」と言ってソフトも一本買って店を後にしました。まるで麻薬を密売しているマフィアみたいで、少しワクワクしました。

そうこうしてる間にも、PSを買いに来た人がいて、品切れでがっくりしているところを、優越感にひたりながら横目で追い越したのは言うまでもありません。

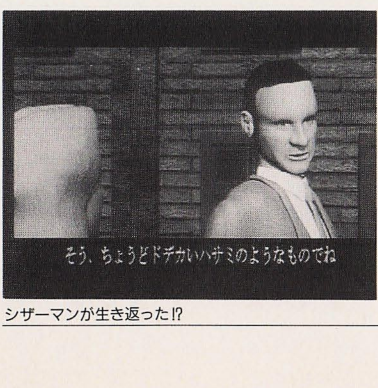
さて、一緒に買ったソフトというのが『クロックタワー2』なのでありました。僕は兄のPSでやらせてもらった『バイオハザード』が好きだったので、それに雰囲気が似ていたことから買いました。

「擬似恐怖」という言葉があるかわかりませんが、僕は作り物の恐怖が好きなのです。ホラー映画やお化け屋敷なんかがそうです。しかし、この手のものには最近恐怖をあまり感じなくなってきました。不感症です。特に遊園地のお化け屋敷！　ぜーんぜん怖くないですねえ。あれで悲鳴をあげられる人はうらやましいかぎりです。最近どこのお化け屋敷も人形でしょ？　やっぱり人形とかではなく、人間にやってほしいです。そっちの方が絶対怖いですから。

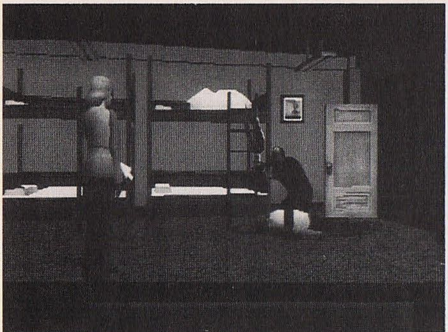
つまり僕は恐怖に植えて異端です。あれ？　変な風に変換されちゃった。面白いからそのままにしておきます。

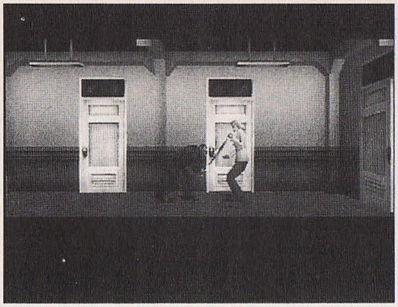
つまり僕は恐怖に飢えていたんです！「もっと俺を怖がらせておくれ！」。これが九七年のキーワードなのです。『バイオ』はゲームでありながら僕を怖がらせてくれました。その感動を再び味わいたい！　そんな思いを、僕は『クロックタワー2』に託したのです。

さて、いよいよ実際にプレイしてみましたよ。怖いです。確かに怖いです。何が怖いって、〝シザーマン〟と呼ばれる、巨大ハサミを持ったせむしの怪人が怖いです。とにかくハサミがでかい。でかいマジックハンドを想像してください。あんな感じです。そしてかなり重そう。ネコ背になるわけです。そんなストレンジャーが片足を引きずりながら襲ってくるのです。



シザーマンが生き返った⁉





「逃走状態」では、何らかの方法でシザーマンを撃退する。ジェニファー絶対絶命のピンチ！



巨大なハサミで襲いかかろうとするシザーマン。主人公ジェニファーはひたすら逃げるのみ！

ゲームの舞台となるノルウェーでは、実際に「シザーマン」という殺人鬼が恐怖の的になっている

怖くないわけがありません。しかし、何かが違うぞ。そう、このゲームは怖すぎて逆に笑ってしまうのです。

「恐怖と笑いは背中合わせである」と、親戚のじゅんいちおじさんが言っていました。たしかにそうだと思います。楳図かずお先生のホラー漫画も読み方を変えれば、相当笑えるギャグ漫画になりますもの。したがって、このゲームも見方を変えるとかなり笑えます。

シザーマンに追いつめられた主人公が、ソファの下や扉の陰とか、「おい！　そんなとこに隠れたってすぐ見つかるに決まってんだろが！」という場所に隠れるんです。なのにシザーマンは気づかずに通り過ぎていったりとか、「シザーマンなんているわけないさ」と威張っていた警部がシザーマンに襲われて必死に逃げる姿とか、しかも階段から転げ落ちるとか。あと主人公がふいにロッカーを開けるとシザーマンが出現したりするのですが、開けられるまで息を殺してずっと待ってるシザーマンのことを想像して笑ったりとか。

さらにこのゲームは〝マルチエンディング方式〟で、十パターンのエンディング全部をクリアすると、『BuyoBuyo』というモードが表示されて、キャラクターが二倍の大きさになります（ボクはまだ四パターンしかクリアしてないので見ていませんが）。このキャラが二倍になるというわけのわかんなさ加減も笑いの要素のひとつです。

こうして見ると、このゲームは『バイオ』とはまったく別もののゲームであるという結論に達しました。

九五年の九月に出た『1』の方も今回この原稿を書くにあたって少しプレイしてみたのですが、『2』をやったあとではあまりにチャチに思えてしまい、すぐやめてしまいました。

しかし、一年ちょっとでこの進化！　ゲーム業界の成長の速さには異常とも思えるほどすさまじいものがありますね。いろんな可能性が秘められている分野なので、当分頭打ちになることはないでしょう。

今の子どもの主流は漫画よりもゲームだなんてことをよく耳にします。漫画とゲーム、確かに似通った部分はあります。しかし漫画家の誇りにかけて言いますが、ゲームが漫画に取って代わるなんてことはありません！　それぞれにそれぞれの良さがあるので、そう簡単に比べられるものではないと思うからなのです。そう、『クロックタワー2』と『バイオハザード』のように。

うまくまとまったところで、おしまい！　鐘だ！　鐘を打ち鳴らせ！

思い入れレビュー⑮▸▸▸▸DEPTH

作りたい人のための ゲーム感覚音楽ツール

ポルノ鈴木（編集者）

◆メーカー：SCE◆価格：4800円
◆ジャンル：ETC◆MC使用ブロック数：1

『DEPTH』をゲームソフトとして紹介してしまっていいのか!? いや、いけない。正確には〝ゲーム感覚で楽しめる音楽ツール〟と、紹介しておきたい。ただ垂れ流されてくる情報で〝遊ぶだけ〟のゲームとは違い、この『DEPTH』は音楽を〝クリエイト〟することができるからだ。

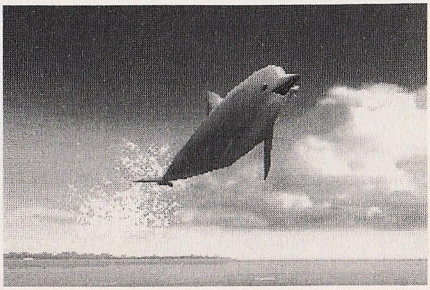
「音楽を作りたい」という願望を持っている人。その願望をテクノという形で表現できれば最高だという人。しかし音楽の専門的な知識が無かったり、機材を揃えるお金が無くてそれらを叶えられなかった人。この三つの条件にピシャリと当てはまる人は、今すぐ特急電車に乗ってこの『DEPTH』を買いに行ったほうがいい。

逆に、これらの条件にイマイチ当てはまらない人は、このソフトを目の前にしたとき少し戸惑うかも知れない。それくらいこのゲームの内容はターゲットを極端に絞り込んだ、マニアックな物となっているからだ。しかし逆を言えば、このソフトが狙ったターゲット、先程述べた三つの条件に当てはまるような人なら、『DEPTH』は必ずハマれること請け合いの〝ゲーム感覚音楽ツールソフト〟なのである。

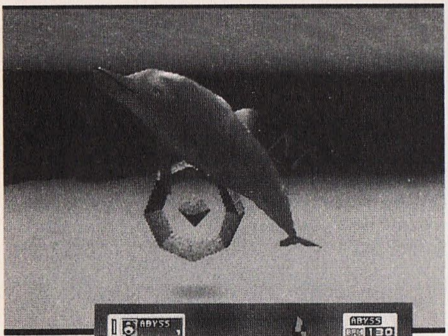
では『DEPTH』は何故マニアックなのか？ それはやはりゲームの目的が〝お姫様を救い出す〟でもなければ、〝戦闘機を操縦して宇宙人と戦う〟でもなく、〝テクノミュージックのフレーズを自分の好きなようにリミックス出来る〟という、会社帰りにヨドバシカメラゲーム館をウロウロしているお父さん方をハナから突き放しているものだからだ。しかしこの初見の取っつきにくさを越えて遊んでみれば、誰にでも分かりやすく操作できるように作られた良質のソフトだという事も付け加えておきたい。最初に述べたように、〝音楽的知識がまったくなくても楽しめる〟ソフト、それが『DEPTH』なのだから。

過去の音楽ソフトという物はどれもが画面には五線譜が並び、そこに一音一音音符を置いて音楽を作成していくという、否が応にも音楽的知識を要求される物だった。仮に知識があったとしても、しばらくはソフト、または機材のマニュアルと首っ引きで操作を覚える必要もあった。そこで『DEPTH』はこういった知識や技術は無くともセンスだけで音楽を楽しめるように、一から行なう〝作曲〟の作業を切り捨て、あらかじめソフト上に用意された数百種のフレーズを組み替えて遊ぶ〝リミックス〟という作業に重点を置いたのだ。

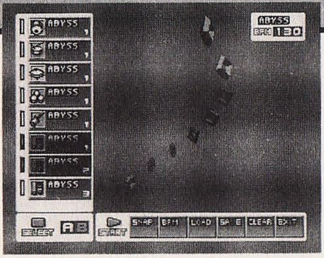
では実際のゲームの流れを説明



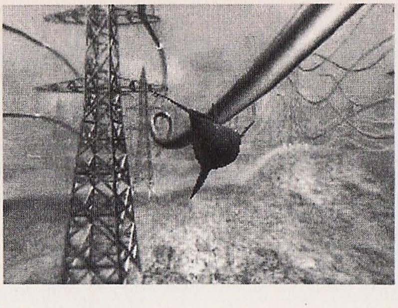
映画『グラン・ブルー』さながらに海面からジャンプするイルカ



海底を泳ぐイルカを操作して、まずは各種のモニュメントを入手することからゲームが始まる



GROOVE EDITOR。集めた音の素材をリミックスして自分だけのオリジナル音楽が作れる



合計12のCRUISE STAGEに異なるコンセプトを持ったサウンドが眠っている

していこう。

『ＤＥＰＴＨ』は三つの世界で構成されている。それぞれ異なる音と映像が流れる十二のＳＴＡＧＥ。ＳＴＡＧＥで手に入れた音をリミックスして遊ぶことのできるＧＲＯＯＶＥ ＥＤＩＴＯＲ。このＳＴＡＧＥとＧＲＯＯＶＥ ＥＤＩＴＯＲを結ぶ空間、ＳＩＬＥＮＴ ＳＰＡＣＥ。

三つの世界の移動はゲームのナビゲーターであるイルカを操作して行なう。ゲームスタート当初は、このイルカを操作して十二のステージの音素材を集めるのが目的となる。これらの音素材集めが唯一、このソフトのゲーム的部分とも言える。そして一通り音素材を集めたら、ＧＲＯＯＶＥ ＥＤＩＴＯＲへ移りいよいよ醍醐味のリミックス作業となる。

『ＤＥＰＴＨ』の音はバスドラム、スネアドラム、ハイハット、パーカッション、ベース、メロディー三音の全八トラック。各トラックには数十種の音素材がある上、各音素材にさまざまなエフェクトをかけることができるので、創り出すことのできる音楽(テクノ)の数は莫大なものになる。

曲のＢＰＭ(テンポ)は五〇から一九九まで設定可能で、また各トラックごとに音量調整やリバーブ、ディレイといったエフェクトをかけることもできる。そしてこのＧＲＯＯＶＥ ＥＤＩＴＯＲは十二のＳＴＡＧＥに対応しており、ここで作成した音はＳＴＡＧＥでもそのまま流れることとなる。ＳＴＡＧＥのシュールなＣＧムービーをバックに、自分が創造した音楽が流れているのはかなり気持ちのいいものだ。

また、この『ＤＥＰＴＨ』で鳴っている音はすべてプレイステーションの内蔵音源から出ているというのも特筆すべき点だ。アナログシンセの音、ブレイクビーツの音、鳥の鳴き声、これらの音はすべてプレイステーションで再現された音なのである。

以前クラブでＤＪがテクノミュージックをかけていた直後にこの『ＤＥＰＴＨ』の音を鳴らしてみたが、フロアの客はなんの疑問も感じずにフロアで踊り続けていた。これが『ＤＥＰＴＨ』の音のクオリティを表すいい例だと思う。

だから『ＤＥＰＴＨ』を楽しむには、低音がしっかり出るヘッドフォンは必須。家庭用のＴＶモニターでは『ＤＥＰＴＨ』の本当の音はおそらく聞こえない。できるならオーディオに接続して、隣近所とトラブルを起こさない程度になるべく大きいボリュームでプレイしてみると、あなたのプレイステーションに対する考えが少し変わるかも知れない。

思い入れレビュー⑯▶▶▶▶新スーパーロボット大戦

声優総出演。ロボットたちの魂を聞け！

楪本美徳（フリーライター）

◆メーカー：バンプレスト◆価格：6800円
◆ジャンル：RPG◆MC使用ブロック数：3

いつものようにバイトを終えてアパートに帰ってきた。留守電には今日も原稿依頼は入っていない。トホホ……。仕方ないのでスウェットに着替え、冷えたビールを片手にテレビの前に座り込む。スーファミからセガサターン、メガドライブに至るまで、タコ足状態のセレクターをプレイステーションに合わせスイッチを入れると、──今日も来ました、スーパーロボットたちの夢の世界！ そう、起動したのはPSのソフト『新スーパーロボット大戦』である。

マジンガーZやゲッターロボ、ライディーン達の闘いをシミュレーションロールプレイングゲームで再現したこのゲームは、まさに往年の「東映まんがまつり」の世界の再現。だからといって子供向けだと思ったら大間違い。シミュレーションロールプレイングゲームとしても秀逸で、その詰め将棋的感覚に満ちた知的なシステムに魅了され、俺なんかはシリーズを通じてもう四十回以上、ゲームの中で「地球防衛」をくり返しているオサルぶりである。

なぜそこまでこのゲームを愛するのかと問われれば、俺は一つにシナリオを挙げたい。

このゲームのシナリオは、異なる世界観を持つ作品同士のミックスのさせ方と、原作キャラクターの処理の仕方が秀逸なのだ。

例えば『ボルテスV（ファイブ）』というアニメがあって、敵の中にハイネルという青年がいたのだが、原作アニメの中では仲間の裏切りにあって死んでしまったのだ。このエピソードの中でハイネルが実は主人公と兄弟という設定が明かされ、テレビの前の子どもたちの涙を誘ったものだが、この話が『新スパ』でもちゃんと登場する。ところが『新スパ』では上手くシナリオを進めればハイネルを悲劇から救うことができるのだ！ このゲームでは、シリーズを通じて、このような「スタッフわかっているなァ……やるゥ！」的シナリオで構成されている。

ファミコン、スーファミ、ゲームボーイと多機種に渡ってシリーズ展開してきた『スパロボ』だが、誰が何と言おうと現時点ではPSの二作品が『スパロボ』シリーズの、いやキャラクターゲームの、いやCD−ROMゲームの最高峰であると、筆者はライター生命を賭けて宣言したい（筆者、この辺から一気にテンション上がるので、注意されたし）。

それはなぜか!?

それは声！ 声！ 声である！

CD−ROMゲームの売りの一つは生音声だ。確かに美少女ゲームの生音声も良いのだが、（俺は片桐ファンだ）『スパロボ』にとっての生音声は『ワイルド7』の飛葉大陸にとってのCB750、いやいや松田優作映画にとっての仙元



フィールド画面。上下左右にユニットを移動させる





ロボットごとに能力が異なってくる



『マジンガーZ』の兜甲児が叫ぶ！ 戦闘シーンともなれば、パイロットの声付きで敵を攻撃する

長浜忠夫が監督した『超電磁マシーン ボルテスV』の合体シーン。他にも見せ場は盛りだくさん

誠三、ちがうちがう、仙台市にとっての名菓「荻の月」位の重要性があるのだ!!

なぜかと問うのであれば、思い起こしてみてほしい。

リズミカルに、重厚に鳴り響く渡辺宇明のBGMをバックに立ち上がるマジンガーZ。そして石丸〝ジャッキーチェン〟博也の兜甲児が叫ぶ。

「こうしりょくビィィィムッ!!」

また軽やかな菊池俊輔サウンドをバックに、飛来したゲッターロボが神谷〝キン肉マン〟明の「ンゲッタアアッ！ンビイイイイッムウッ!!」という叫びを上げ、必殺のゲッタービームを放つ。かと思えば、漆黒の宇宙空間を駆け抜けたガンダムのアムロが、古谷〝タキシード仮面〟徹の声で敵の攻撃を避けて一言。

「み……見えるっ!!」

どうです。思い出したでしょう!? TVの前にかじりつきながらポピーの超合金で遊んだあの日を。朝早くから風のウワサを頼りにプラモ屋の前に並び、ザクを手に入れたあの日を。

そう、物言わぬロボットにとってはパイロットの声こそが「魂の姿」なのだ。

そして「生録音」というファクターをPSで手に入れた『スパロボ』は、ただの「懐ゲー」から、ユーザーをかつての少年時代へとタイムスリップさせる究極のインターフェイスメディアへと、進化したのである。

だから一度PS版をプレイしてしまうと、スーファミ版はどうしても「人形造って魂入れず」の感を否めなくなってしまう。

こんな凄いメディアはそうそうない。

少年の日の想い出のヒーロー達と、共に闘える喜び。アムロや甲児やひびき洸と供に地球を防衛するのは他でもない「少年の日の自分」なのだ!!

俺なんか四十回も地球を防衛してきた。一回のプレイが二十五〜三十時間だから単純に計算しても、千〜千四百時間を人生の中でこのゲームに費してきたことになるのだ。千四百時間……。飲まず喰わず、寝ずで五十八日……。国連あたりから表彰されないかなァ、地球防衛のプロってことでさ。——いやいやヒーローたるもの無欲でなくては。やはり俺は、あのロボットたちと共に地球を守れるだけで幸せなのだ!!

PM23：32。

真っ暗な部屋の中で唯一光を放つのは、数十回目のOPデモを流す二七インチのブラウン管。

気が付けば「通産四十一回目の地球防衛」に手を染めるべく、俺はコントローラを握りしめていたのだった。

クーロンズゲート研究

九龍城遊技考察

〝常と異なる〟ゲーム内容で賛否両論巻き起こした問題作を評価する。

高橋祐介（ゲームライター）

秀逸な導入部「なんなんだこれは」

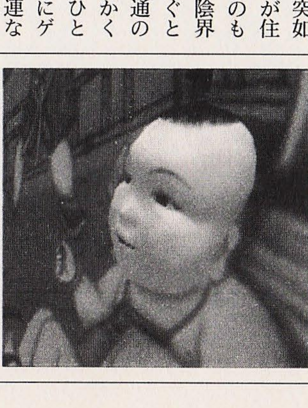
〝やぼぶぶぶぶぶばだばだばだばだばはいやいぃぃぃぃー　ぅはい　うほおぃ　ほぅー〟

いきなりコレである。ワケのわからないかけ声（スキャット？）と、狂気じみた映像の奔流がモニターから溢れだす。バレリーナの格好をして、背中にプラスチックの羽をつけた小人やら、一輪車に乗った牛の頭の化け物やらを見せつけられ、ただただ途方に暮れるしかない。だが、しばらく映像を見、ボイスを聞いているうちに、この奇妙な映像の毒が脳に蓄積され、効果を顕し始める。半ば呆れていたはずの自分が、いつのまにか次は何が出るのか、次は何かと期待していることに気がつき、愕然とするのである……。

僕は『クーロンズ・ゲート』（以下「クーロン」）のオープニングを初めて見たとき、正直言って「この作品はどう進行するのか」という一抹の不安と、軽いめまいを覚えた。これは計算の結果こうなのか？　それとも単に、見たままの〝悪意と悪ふざけ〟なのだろうか？　と。

説明的パラグラフ「クーロンズ・ゲート」

さて、ここで『クーロン』という作品を軽く説明しておこう。舞台は中国へ返還間近の香港。突如として現れた九龍城――我々が住む「陽界」に対する「陰界」のものだが――の風水を見立て、陰界と陽界が交じり合うことを防ぐという話である。こう書くと普通のゲームっぽく思えるが、とにかく出る人間、起こる事件、どれひとつマトモなものはない。さらにゲーム中に起こる事象と事象の連なりにほとんど脈絡がないため、そのプレイ感覚は「わけがわからない」の一言に尽きる。シリアスあり、ブラックユーモアあり、駄洒落あり……。まさになんでもありだ。本来ならシリアスな場面のはずなのに、構図が笑えてしまうシーンのなんと多いことか。



また、ヤバめのもの（たとえば性器など）を連想させる描写も随所に目につく。よくあの厳しいSCEの規制をパスできたものだと感心してしまうほどだ。

序盤が一番難しいという妙なバランスと、上記したとおりのふざけた（ように見える？）展開に怒

ってゲームをやめてしまう人も多かった。確かに僕も苦痛だったが、話も進み始めた中盤ともなると、あのオープニングを見ていたときと同じ、「次は何が出るのか、次は何か」という感覚が甦ってくる。加速度的に展開が壊れていく終盤にいたっては、「ゲラゲラゲラ」と笑ってさえいたのDあ。そしれあの意味不明Naエンディング三田瞬N間。時は輪になったのか？

『クーロンズ・ゲート』をプレイしてしまう理由

以上が『クーロン』の概要である。そう、はっきり言って陰界は狂っている。理解不能としか言いようがない。では、こんな脈絡のない、発狂した人間の頭の中を彷徨(さまよ)うようなゲームを支持する人が、なぜ存在しえたのだろう。

　それは、この作品の表現方法が、一貫した〝○人称〟表現だったからではないだろうか。主人公の語りで物語が進行する一人称よりも、プレイヤーの主観に近い視点で物語は進んでいく。グラフィックの構図は主人公の姿が見えないようになっており、登場人物の目線も徹底的にプレイヤーに向け続けられる。目をそらす場合でも、それは画面をはさんだこちらの存在を意識したそらし方だ。こうしたアプローチにより、プレイヤーの自我そのものが、主人公のそれに限りなく近づいていく。ゲームであり、ゲームの進み方がプレイヤーの意志にインタラクティブであることも手伝い、この感覚は一層強いものとなるのだ。主人公の超級風水師に感情移入するのではなく、自分自身が作品の舞台である「陰界の九龍城」を歩いているような感覚を味わえるのだ。

　サザエさんや寅さんにいくら共感しようとも、自分と彼らの区別がつかなくなることなどはよもやあるまい。だがゲームなら、主人公との同一化も手法によっては可能になるというわけだ。

　さて、この○人称による表現を行ったゲーム、実は『クーロン』

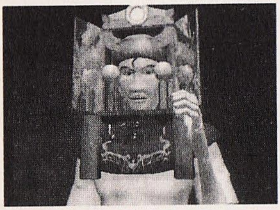
セリフの中に滲む狂気

『クーロンズ・ゲート』はそのセリフの膨大さでも、異彩を放っている。狂気の奔流、あるいは妄想の産物とでもいうべき、そのセリフ群は、一見無秩序なカオスのようでいて、その実、周到な伏線のうえに成り立っている。しかも、それは悪趣味ギリギリ、馬鹿馬鹿しさにあきれる寸前なほど、猥雑で混沌としたコトバの海だ。無理もない。この世界はみながみな、狂って、いやズレているのだから。たちが悪いのは、彼らのコトバは一見正気を装っていること。最初はなんだか普通に聞こえるのだ。しかし、耳を傾けるうち、どうしようもない、ズレに絡み取られていく。そうなったらもう、何が正しいのか、何を信じればいいのか、何もわからなくなるはずだ。それがクーロンズ・ゲートの世界だ。

ふぁ〜、助けてくれたのか。助かった（鏡屋）

　ゲームスタート直後にお目にかかれるわりに、爆笑まちがいなしの逸品。双子師という〝悪の戦闘員〟とでもいうべき存在に、箱詰めにされていた鏡屋を助けたときに聞けるセリフである。一見、下手なセリフまわしにも思えるが、「助ける」以外の言葉では、「〜くれたのか。〜かった」という、反復によるマヌケ感を表現することができない。

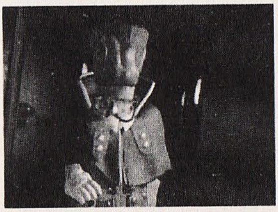
　実は練りに練られ、計算に計算を重ねたセリフである可能性が高いのである（ほんとか）。



いやはや、ノー・アイデアなのです。（山高帽男）

　その名前から妄人だとばかり思っていた山高帽男。ラストであんなオチがつくのは納得がいかないところだが、（実は、ゲームスタート地点で振り返り、扉に入ろうとすると伏線が張られていたりする）名ゼリフの多いキャラクターである。

　いわゆる、セリフに英語が混じってしまう怪しい外人しゃべりなのだが、封印石を「封印ストーン」と言ってみたり、「ジャスト、時間をください」など、ワンポイント合成にその真価を発揮する。



が初めてではない。だが、○人称表現を使って、狂気の世界を描いたゲームはこの『クーロン』が最初だろう。そして、おそらく最後の試みになるに違いない。
　さてここからは、この世界に登場した印象的な人々を紹介していこう。狂気の具体例というわけだ。

ケース1 ミスター・チェンの場合

　九龍フロントの片隅にある海鮮中心（海鮮を主に扱う市場兼飲食街）に、ミスター・チェンという人物がいる。彼は、九龍フロントをかぎまわっていた主人公を拉致し、こう脅しをかける。
「ここいらでくんくんかぎ回っているのはお前か。俺はこそこそ詮索する奴を許しちゃおかねえ。そうだ、男人街のキャバレーにきた奴の話をしてやろうか。そいつはでかいバックルをベルトに着けていた。上着の前をはだけて、バックルをこれみよがしに俺の方に向けやがる。（中略）そのとき亀の血が何滴か、ご自慢のバックルにこぼれてな。そいつは丹念に血をぬぐい取っていやがる。（次第に狂気じみながら）俺はひらめいた。バックルは隠しカメラだ！　カメラで俺のことを探っていやがる。それで、どうしたかって？　そいつの血を抜いて亀に飲ませてやったよ！　うひふひひひ」
　このセリフが脅しだと気がついたのは、彼が喋り終えてしばらくたったころ。しかも裏設定によると、バックルがカメラだというのは完全に思い込みらしい。妄想の垂れ流し状態だったのだ。今はただ、バックル野郎の冥福を祈ろう。

ケース2 陰陽師の場合

　ミスター・チェンは敵方の狂人だったが、主人公の味方となるキャラクターにもかなりズレた奴が存在する。それが陰陽師だ。
　物語中、主人公は彼に二度ほど時間旅行をさせられる。さしずめ、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』でいうところのドクといったところである。
「ようし、今だ、今こそ過去とつながるとき。どうだ、わしの晴れ姿、これは時空スーツというものだ。いや、行くのは君ひとりだ。なあに、心配ないぞ。向こうではわしのご先祖さまが君のことを待っている。（中略）準備はいいかな？　もちろんだとも！　これはドラマだ！　そして君は歴史の流れの中にいる！　そして！　おおおおお、わしもだ！　わしが歴史の一幕になる瞬間でもあるのだ！　歴史！　ヒストリー！　ヒストリーだ！」
　ヒストリーだかヒステリーだか知らないが、「準備はいいかな？　もちろんだとも！」とのセリフはヒドイ。この後、彼はこちらの自由意志を無視し、主人公を強引に

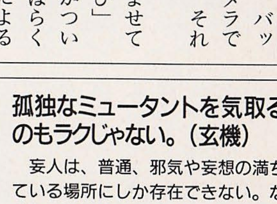
わしのスペシャルな技術で（陰陽師）

　陰陽師の自称“スペシャルな”技術を使い、生体通信によるテレポートを行なうときのセリフ。確かに、時間を操ることができれば、空間も思いのままになるはず。なんたって、移動にかかった時間をなかったことにだってできるのだから。
　ところで、時間旅行の先には必ず陰陽師の先祖が待っている。陰陽師1850と陰陽師1920だ。彼らのセリフまわしはまったく同じである。いや、セリフまわしどころか、顔や仕草まで生き移しだ。



孤独なミュータントを気取るのもラクじゃない。（玄機）

　妄人は、普通、邪気や妄想の満ちている場所にしか存在できない。なぜなら、妄想のネタがつき、妄想が途切れた瞬間、ただの物となってしまうからだ。
　ゆえに、多くの妄人は、妄人路と呼ばれる妄人たちの街にいるものなのだ。しかし、この玄機という名の妄人は、体が液体であるため、表面に映るものを妄想のネタにすることができる。このため、普通の妄人とは違い、妄人路にいる必要がないのだ。でも、そうラクでもないらしい。



過去の世界へ送るのだ。うーん。

ケース3 馬蹄形磁石女の場合

前述したふたりを見ると、狂気というものの正体が、認識の大きなズレでしかないことがわかる。

『クーロン』の世界には、妄人（わんにん）という概念がある。これは、自分が「物」であると妄想し続けた結果、物思う物となってしまったものことだ（例：発電機男、携帯電話男など）。彼らは限りなく物に近い存在だが、自分が物であると妄想する一点において人間なのだ。皮肉なことに。

人間としての価値観から、「物」なりの価値観に「ズレ」てしまった妄人たちの言動は、狂気以外のなにものでもない。ミスター・チエンや陰陽師も、このまま妄想が高じれば妄人化してしまうだろう。何になるかは知らないが。

「線路に映った月を追いかけながら走っていたのに、その磁力線で攻撃するなんてとんでもない奴らだよ。アタシは考えたね。二本の線路を両目で見ながらだと磁石より早く走れるんだ」

以上が馬蹄形磁石女のつぶやきだ。コメントのしようもない。

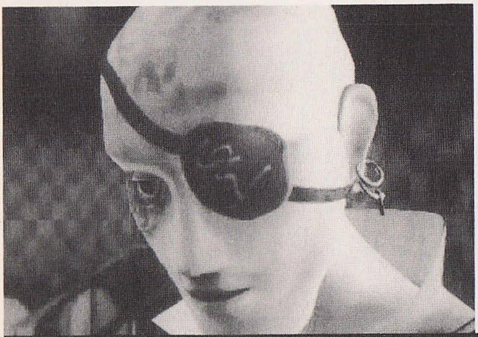
狂気の世界を直接経験するのに近い作品

どんなに珍妙な事象だろうと、自分自身が経験したことのように思えることで、一貫しているように感じてしまう。

それは、日常生活の中に発生する出来事に一貫性はないが、とかく現実であるために、納得せざるをえないのに近い。

陰界の香港が舞台だとか、風水によって世界を救うなどの要素は、このゲームの魅力を語る上でまったく重要ではない。アジアンなところがいいとか、ポストサイバーパンクと言われるのにもちょっと違和感を感じていたのだが、この原稿を書き進めるうちに、『クーロン』の魅力により近づいたような気がする。

狂気の世界を、これほどまで受け手に体感させたメディアは、皆無に近いのではないだろうか。





『クーロンズ・ゲート』の正気の砦的存在・リッチ。終盤には彼すらも妄想にとりつかれ、ミュータント化してしまう。もはや狂気を押し止めるものはなにもない。これを境に、ストーリーはあっち側の世界へと疾走していく。

復刻ゲームは古くない

ポリゴン、ムービー……そんなものなくたってゲームは充分に面白い。
ゲームの本質を極めた名作は、いつだって新しい。

とだひでみ

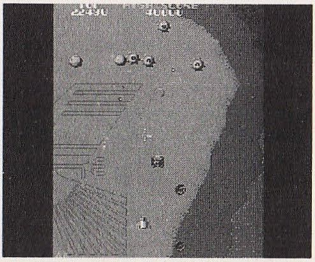
今、十年から二十年近くも昔のアーケードゲームが、プレイステーション上で次々に復刻されている。これは流行か？　それとも技術の誇示か？　違う。ブームを巻き起こした名作や、時の流れに埋もれた傑作を忘れないようにと我々に託された文化遺産なのである。

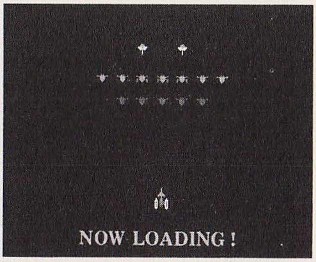
家庭用ゲーム機のハードウエアのめざましい技術革新により、昔はゲームセンターでしか遊べなかったアーケードゲームが、家庭で楽しめるようになった。六四ビットＲＩＳＣチップ、ＰＣＭ音源、八ボタンコントローラを装備したプレイステーション。二十年近く昔のアーケードゲームを移植するには、充分すぎるスペックだ。この高性能ハードの力で今、懐かしのゲームたちがほぼ完全な形のまま復刻されるようになった。

オムニバス形式で蘇るオールドゲームたち

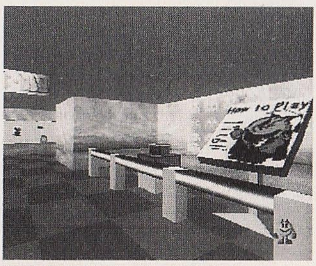
ＰＳ用復刻ゲームの第一弾は『ナムコミュージアム　ＶＯＬ・１』。「博物館」のコンセプトでまとめられた同シリーズが、それ以降の復刻ブームの方向性を決定付けたのは間違いない。ミュージアムモードで収録全六タイトルに関わる資料やグッズ、コレクターズアイテムなどを閲覧できるばかりか、キャラクターグラフィック（当時は「ドット絵」と呼ばれていた）やゲーム中のサウンドの鑑賞までできるのである。このシリーズは九五年末に発売されたＶＯＬ・１を筆頭に、現在ＶＯＬ・５まで発売されている。パッケージに一文字ずつ刻まれたｎａｍｃｏのロゴもまぶしい。収録総タイトル数は二十八。資料としても高い価値を持つシリーズだ。

アメリカ横断バイクレース『ジッピーレース』、縦スクロールのフットボールゲーム『10ヤード・ファイト』、映画を原作にしたアクションゲーム『スパルタンＸ』の三タイトルを収録した『アイレムアーケードクラシックス』には、当時のスーパープレイのムービーも収められており、凄腕プレイヤー

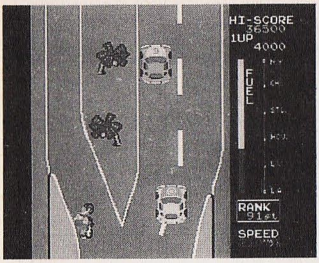

ゲーム史上の伝説的存在『ゼビウス』の完全復刻



『リッジレーサー』のローディング中に遊べるギャラクシアンも完成度が高い

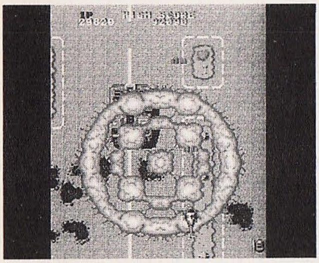

関連資料まで収めたゲーム博物館『ナムコミュージアム』

のテクニックを目の当たりにできる。八三年前後のタイトルでも、ここまでハードに攻略されていたんだなあ、と思わず驚き、感心する。



今は現役を退いた名作ゲームを集めた『アイレムアーケードクラシックス』

　オムニバスの復刻ゲームタイトルはまだある。自機が三機合体するシューティング『ムーンクレスタ』、ビル昇りゲーム『クレイジークライマー』、水道管ゲームの愛称で親しまれた『フリスキー・トム』の三本をパックしたのが『ニチブツアーケードクラシックス』だ。このオムニバスは各タイトルの海外版や続編も同時収録しており、計六つのオールドゲームがプレイできるお買い得パックとなっている。収録作品は八〇年代前半にゲームセンターで活躍していたタイトルだ。

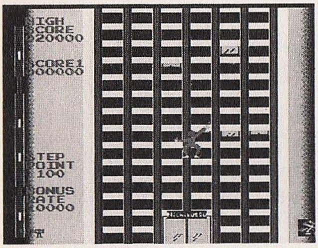

『東亜プランシューティングバトル』に収められた傑作『究極タイガー』

　シューティングゲームファンに根強い人気の名作『タイガーヘリ』などシューティングばかりを三本セットにした『東亜プランシューティングバトル』も人気が高い。

　八〇年代前半からの復刻が多いが、オールドゲームというカテゴリーがとくにその時代をターゲットにしているわけではない。ゲームは、まだそれだけ若い文化だということだ。

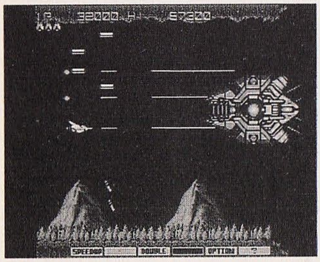
ゲーム文化も温故知新!?

　PS以前の時代にも、新しい家庭用ハードが出るたびに復刻ゲームの登場を望むユーザーの声が上がり、メーカーもそれに最大限応えてきた。それが、高性能なハードの登場により完全な形で叶えられる時代になったのだ。


独特の操作法が懐かしい『クレイジークライマー』は『ニチブツアーケードクラシックス』から

　過去に復刻されながらも厳しいファンを納得させることができなかった『グラディウス2』は、PS版『グラディウスデラックスパック』でその完成度を極めた。『ナムコミュージアム』に収録された『ゼビウス』も、最新作『ゼビウス3D/G+』でアーケード版シリーズすべての完全復刻が成し遂げられた。古くからのゲーマーにとって、これほど嬉しいことはない。

　オールドゲームの復刻ブームを、高性能ハード向けタイトル不足の波に乗った一時のムーブメントとして見る向きもあるかもしれない。だがそうではなく、ゲームの復刻は歴史を持つ文化として行なわれるべき保存のための記録なのだ。歴史に名を刻む作品をこの時代に蘇らせ、より多くの人々に触れてもらうための再生なのである。これからも、素朴で斬新なオールドゲームが復刻されることと、それを多くのユーザーが楽しんでくれることを願って止まない。



横スクロールシューティングの歴史に残る名作『グラディウス』

思い入れレビュー⑰▶▶▶▶Jumping Flash! 2

高所恐怖症厳禁！ 三次元ゲームの醍醐味を遊ぶ

工藤ゆうすけ(フリーライター)

◆メーカー：SCE◆価格：5800円
◆ジャンル：アクション◆MC使用ブロック数：1～3

僕はこのゲームがやりたくてプレステを買った。しかし、このゲーム、本当に面白かったなぁ。最終的には、全ステージをクリアし、二周目もクリアして、さらにノーコンティニューで全ステージをクリアしてしまった。飽きっぽい性格の僕がここまでやったゲームは他にない。

ゲームの内容は、ぴょんぴょん跳ねていってムームー星人って人たちを助けてまわるのだが、邪魔をする敵がいっぱいいるよって感じだ。その「ぴょんぴょん跳ねていって」って所だが、最初のうちはこれが結構難しい。三段ジャンプっつーのがあって、これができないとツライのだが、ボタンの押し方にコツっていうかタイミングがあるのだ。ま、慣れてしまえばあとはカンタンなんだけどね。操作は、その「三段ジャンプ」さえマスターしてしまえば後はカンタンだ。

はじめてプレーして、まず思ったのは、「コワイ!!」ってことだった。そう、僕は高所恐怖症なのだ。ま、慣れてくるにつれて、「落ちるのは俺じゃないからいいや」ってことで平気にはなったんだが、最初のうちは本当に怖かった。

とくに、高い所にいると、下が霞んで見えるのがドキドキさせられた。あそこまで届くかなぁ、いいや行ったれーって飛んで、あと五センチ(体感)ってとこで届かなくて落っこちる瞬間は本当に心臓がドキッ！とする。フツーの神経の人なら叫ぶだろうね。三次元のゲームの醍醐味ってのは、そういう、まるで画面が自分の視界であるかのような錯覚を覚えさせる所だと僕は思う。その点、このゲームはバッチリだ。

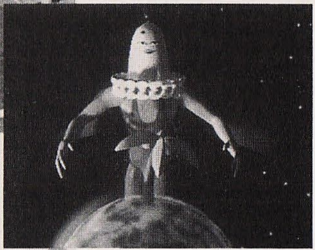
高い所で下が霞むのは言ったが、他にも、雨の表現や、水の中で視界が歪んじゃったり、近づくにつれて音が大きくなったり、細かい演出がより疑似体験を強くさせてくれる。そういった視覚的な演出もスバラシイのだが、キャラクターや、ステージのデザインもスバラシイ。家に遊びに来る女の子に、ステージの合間のムービーを見せて自慢していたのだが、ムームー星人は必ず大ヒットしていたし、僕は、家のパソコンに、ムームー星人アイコンを作りまくった。いやムームー星人はやっぱりいいよ。ゲームショップの前にある販促用のでっかいムームー星人を何度盗もうと思ったことか。

各ステージも楽しすぎる。まるごとハワイなステージや純和風なステージ、全部が遊園地なステージなど、楽しいステージはクリアしないでずっとそこで暮らしたくなる。しかも、ステージが広いので、一度クリアしても、二度目にはまた新しい発見があって何度でも楽しめる。とくに僕が気に入ったステージは、お城の中みたいなステージと、遊園地のステージだ。お城の中では、天井になんかあるんじゃないかと思って、意味のないところで何度も上を見たもんだ。遊園地では、ジェットコースターが楽しすぎて、意味もなく乗りにいったなぁ。そうそう、最初の方のステージで、クジラの背中に乗れるのも楽しかった。

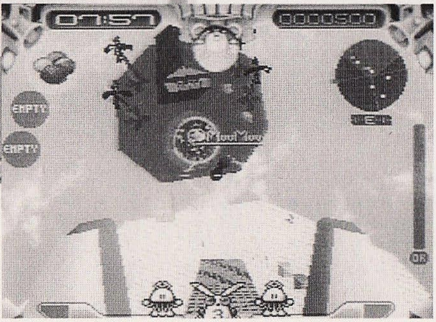
あと、アツかったのが隠しアイテムだ。ライフ回復や1UPなどがステージの、まさかこんな所



主人公ロビットが接近すると、かわいらしい声で「むーむー」と鳴くムームー星人。この「悪の手先」たちを全員助けて、出口から脱出すれば面クリアとなる



惑星コレクターのカピタン・スズーキが今回のボスキャラ



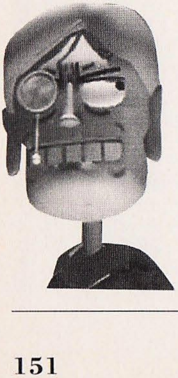
三段ジャンプが決まった瞬間。リズミカルにボタンを叩けば成功（かなりの高さになることも！）

に！って所に隠されている。それを探すのがまた楽しい。本当に意外な所にあって、何気なくある倉庫の中とか、天井裏とかだ。これが見つかると本当にうれしいんだよなー。

そういや、一周目をクリアすると二周目がスタートするんだけど、はじめて一周目をクリアしたときは、クリアした喜びと、徹夜でのプレイ疲れで、どうせ二周目っていっても、少し難しくなるぐらいで、大して変わらないだろうと思い寝てしまった。だが、単なる二周目と考えていた僕が甘かった。それからしばらくして暇になったんで二周目でもやるかと思いプレイしてみてビックリ。なんと地形や、設定も変わっているし、ステージの合間のムービーまで変わっていたのだ。またこのムービーがイカしてた。まるで続編を遊んでいるような気分だ。しかも一番デカかったのが、真のエンディングが待っていたことだった。ここまでプレイしていて、本格的なムームー星人フリークと化していた僕にはこのエンディングはたまらなかった。スタッフロールが流れているバックで、「ラップ・ラ・ムームー」って曲がかかるのだが、この曲のムームー星人がたまらなかった。

そういえば、最近ゲームセンターのUFOキャッチャーの中に『ジャンピングフラッシュ！2』のキャラクターたちが景品として入っているのを発見した。ムームー星人を取ろうと思って二千円かけたけど、一個も取れなかった。ゲームならやり込んでるから一匹くらい助けるのは余裕なのに。とほほ……。

ここまで書いてきて、気になってきたのが、『ジャンピングフラッシュ！3』だ！って出る予定はないんだけどね。でもぜひ作って欲しいなぁ。SCEの方、読んでいらしたら必ず買うので、ぜひおねがいします！



思い入れレビュー⑱▸▸▸▸ROBO・PIT

我が子はロボット、ハラハラどきどき…親心観戦

成田二万哩（ゲームクリエーター）

◆メーカー：アルトロン◆価格：5800円
◆ジャンル：格闘◆MC使用ブロック数：2

このゲームの開発&発売元、アルトロンという会社はスーパーファミコン時代に「不可解なストーリーのついた動画パズル」「最初は足だけのキャラクターがどんどん体を獲得していくアクションゲーム」など数々の珍作奇作を送り出しつづけた（しかし潰れもしなかった）独特なクセのあるメーカーで、筆者もつい「アルトロンか……」とやや片頬で笑いつつの購入となった。

が、プレイしてみて先入観を差し挟んだことをすぐさま反省。なかなか遊ばせてくれるゲームだったのだ。

さてこの『ロボ・ピット』。一言で言ってしまうと、ロボットの組み立て&対戦でランキングを上げていくゲームだ。

しかしゲームを一言で言ってしまうことの危険性は賢明な読者諸氏ならおわかりのはず。ゲームの快楽はまさにゲームをする過程にあるのであってクリアすることそのものや、エンディングを見ることにあるのではないのだから。

まずロボットを組み立てるのだが、ボディは弾丸型の胴体と色が選べるだけだが、手足のパーツがバラエティーに富んでいる。

左右の腕は槍や剣、ロケットパンチに大砲にレーザー砲など実に様々であり、足はバネ足、二足歩行、キャタピラ、三輪タイヤなどから選択する。最後に眉毛と目鼻、歯形の形を選ぶのはご愛敬。

さて、出来上がるのはなんともユーモラスな、しかし感情移入不能なほどに間の抜けた顔のロボットで、これに名前を付けることからゲームは始まる。どのように組み立てようが、見た目がいい加減に見えてしまうので、つい「タタキヤ」だの「ナグリヤ」だのといい加減な名前に命名してしまう。ところがけっこうこの子たちが善戦するので泣かせる。

コンピュータキャラクターとの対戦相手は百体以上（すべてのロボットに順位がついてる）のロボットから選択する。ランキングが上位で無理めの相手を狙っても頑張るわがロボなのだ。

対戦は３Ｄのフィールドで、ロボットの主観視点で行なわれる。操作はオートかマニュアルかを試合開始時に選択。途中での切り替えは不可。オートにしておまかせ戦闘にしても、ＡＩがそれほどバカでないのでかなり見せる試合をしてくれて、手に汗握る感じになっている。

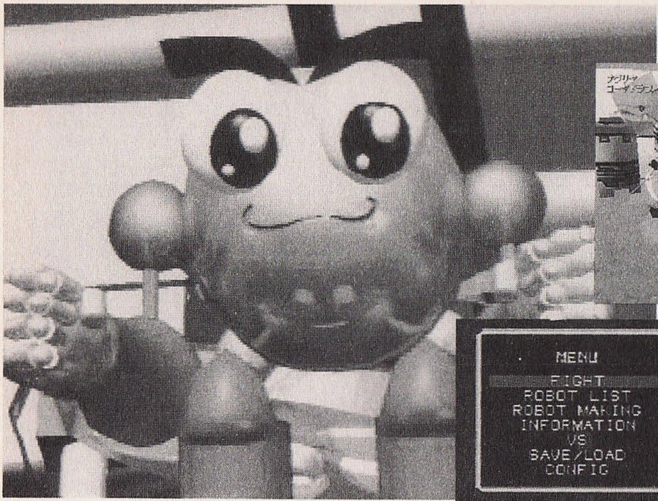
マンガの目だったり目が点だったり出っ歯だったりいいかげんな眉毛だったりするわが子たちがシビアな戦いをしているのを見ると、名前入力時まであんなに退いていた自分のことも省みず、やれ、そこだ、そっちじゃないもっと右！右！とまくしたててしまう。

勝てば相手の持っている手足のパーツを巻き上げて、ランキングも上がる。負ければその逆。この単純明快さがゴテゴテして操作が面倒なゲームが増えてきている中にあって、実に新鮮なのだ。

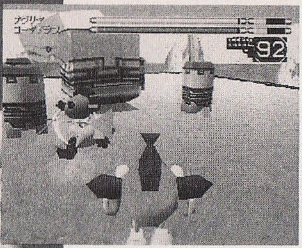
たとえ一回でも負けを喫すると、手足をもがれてしまう。先ほどまで使い慣らした武器を手放すことになり、風貌も変わってしまう。

そして何よりも、歴然と勝てなくなってしまうのだった。

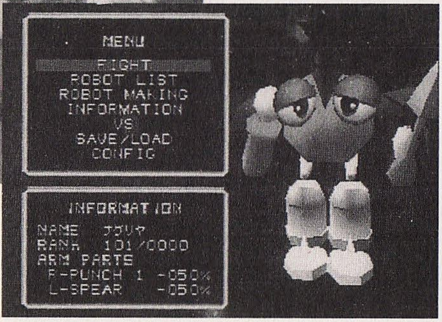
普通の剣とバネ足という、どう



オープニングのCGムービー。チューンナップ終了後、敵との戦闘のため出撃しようとしているピット。大きい目と太い眉毛。なんとも人間くさい表情だ



オートかマニュアルを選べる戦闘シーン



自作のピット、「ナグリヤ」が完成。なさけない目を選択することもできる

にも平凡な組み合わせでかなり勝ち進めたのと、大砲とキャタピラに変更後はどうにも勝てなかったことを考え合わせると、どうも強い武器を装備するとか足だけを速くするよりも、手足のコンビネーションがいい組み合わせを自分なりに発見していくことこそが大切なようだ。

　つまりパーツによるチューニングというミニ四駆的な研究の楽しみもある。

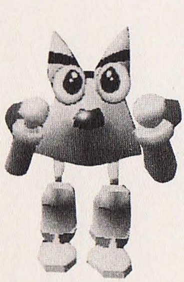
　惜しむらくはいきなり百体以上もの対戦相手がどれでも選択できてしまうとか、手の武器、足のタイプなどの特性がどのように性能に反映しているかが不明確なところ。

　もし私がこのゲームの制作に参加していたら、三部ほどのリーグに分けて、リーグを上っていくごとにパーツの選択肢が増えていくような構成にすることを勧めただろう。

　また、せっかく顔のモンタージュまでやらせるなら、そこだけで笑えるなりカワイイと思えるようなキャラクターの設定をした方がいいと思う。その辺がいかにもアルトロンらしい味と言えば味なのだが。

　大味な仕上がりとは言え、二頭身のコンパクトなボディとマンガチックなパーツのラインナップでカワイイ路線を狙って、複雑&難解になりがちなロボットコンストラクションのジャンルの間口を広げた功績は大きい。

　あとは奥行きの付け方だなあと思っていたら続編も用意されているというので期待したい。九七年六月に二作目が発売予定なのだが、いかにもモビルスーツ風のキャラクターデザインになってしまっているのが惜しまれる。時代は「極端にリアルでカッコ良い」もしくは「カワイイ」しか求めていないと思うのだが、どうだろう。



思い入れレビュー⑲▶▶▶▶パチスロ完全攻略ユニバーサル公式ガイド1

パチスロシミュレーターの最高峰です

沢渡徹（パチンコ店店員）

◆メーカー：日本シスコン◆価格：6800円
◆ジャンル：シミュレーション◆MC使用ブロック数：3

現代のパチスロ事情は、実際にホールに来客する「お客様」にとって非常に酷なものになっているのではなかろうか（「お客様」といってしまうのは、私が池袋のパチンコ店、「大番」の店員だから）。

では、現代の「お客様」は何に気をつけてパチスロを打つべきなのか？　答はあきれかえるくらい単純である。一番大切なのは高設定の台を選ぶことなのだ（パチスロの台には1〜6までの設定があって、数字が大きいほど大当たりの確率が高くなっている）。結局これが、パチスロにおける絶対的真理なのである。

そして、どんなに高設定の台をプレイしていても、チェリーやスイカなどの小役を確実にとる心意気を忘れてはならないだろう。だが、現在の機種の多くは、リールの図柄の構成上、デタラメに押していたのではあまり揃えることができない。ひょっとすると、この単純な事実を知らぬまま勝負に挑む人は、全体の八〇％にのぼっているのではなかろうか。

もちろん、パチスロをやりこんでいる人ならば小役を逃したりはしない。彼ら（私も含む）は特定の図柄を狙い打つ「目押し」をマスターしているからだ。また、台の傾向（大当たりの波）を見抜く目ももっている。どちらも勝つために必要な技術であると断言しておこう。

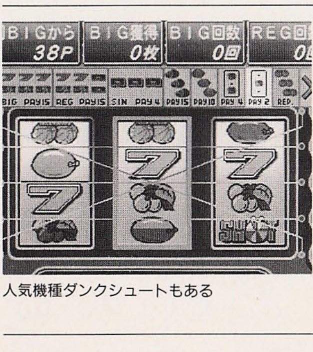
では、常時、実機を見ているパチンコ屋の店員の立場からゲームの解説を行なってみよう。実戦にどれだけ応用がきくかが、この手のソフトの一番大切な点である。

本ソフトのシミュレーションモードでは、「小役を確実にとる技術」を磨くことができる。修練を積んで、ぜひ「運だけのスロット」から脱却していただきたいものだ。

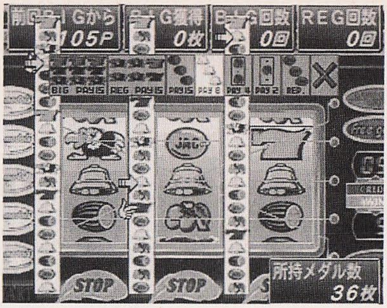
「目押し」の練習をするために、特定の図柄にマークを入れたり、全体のリール配列表を横に表示させることもできる。小役のフラグについても、コンフィグの設定で、次にどの小役が当たるのかを画面に表示が可能だ（さらには小役のとりこぼしも告知してくれる）。

光の当たり方によるリールの見え方などはさすがに異なるが、データの妥当性にはゲームとは思えないほどの現実感がある。だから、台の全体的な傾向を知るために利用する手もアリだ。台の傾向を摑むことも勝つためには必要なのである。この場合、自分の打ち筋をあらかじめプログラムしたオートプレイを活用すると良い。何度も繰り返し、いくつかデータ保存して、それらを対比させれば、自ずと台の傾向が見えてくるはずだ。

実際にパチンコ屋で試みるとなると、金と時間がかかってしょーがない。一日の限界、つまり十時〜二十三時までとことんやったとすると、六千〜七千プレイになるのだが、そんなことをした日にゃ、目・肩・腰などメチャクチャ疲れ



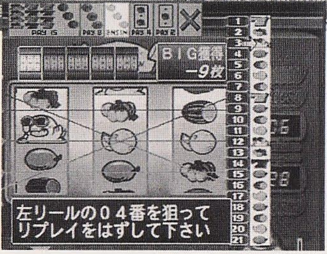
人気機種ダンクシュートもある



人気機種クランキーコンドル。リールのスピードを遅くすれば、初心者も目押しができる



本来獲得できるはずの小役を取り逃した場合、コンピュータから告知してもらうこともできる



目押しの練習。上下に移動する指印が狙った箇所に来た瞬間に、タイミングよくボタンを押せばよい

るのだから。あと専門誌などで紹介されているDDT打法（殺虫剤のDDTのように虫＝小役を全滅させるという意味。ちなみにKK打法という恐ろしいネーミングの打法もある）等が本当に有効かどうかを調査するのにも、オートプレイは活用できるわけだ。

リプレイハズシモードも忘れてはならない。リプレイ外しとは、ボーナスゲーム（八ゲーム×三）の途中に組み込まれている消化ゲーム（最大三十ゲーム）を確実に稼ぐという攻略法だ。リプレイ（＝ボーナスイン）があまり早く揃ってしまうと、せっかくの三十ゲームもある消化ゲームに、ちょっとしかトライできないまま、ビックボーナスゲームそのものが終わってしまう。だからプロは、目押しでうまくリプレイを避けるわけである。

とくにクランキーコンドルでこの技の有効度は非常に高く、五十枚〜百枚程度のコインの増量が可能だ。「なんだその程度か」と、ナメてかかってはいけない。長時間プレーの場合、この技を知らないがために二万円程度の損をすることもありえる。チリ（＝小役）も積もれば山（＝現金）になる、なのである。

実はこのクランキーコンドル、小役を確実に取り、かつ、リプレイ外しに成功するのであれば、「かなり勝てる機種」として有名なのだ。出玉率（投入した全コインに対する割合）は一〇四％程度ある。どういうことかというと、プレイ数が多ければ多い分だけ儲かるということなのだ。

初級を選べば、狙うべき場所の選定をしてくれる。今までリプレイ外しの存在を知らぬまま、パチスロをやっていた人は、ぜひともこの機会に習得してほしい。

本ソフトは、クランキーコンドル、スーパーモグモグ、CCエンジェル、ダンクシュート（＝フローズンナイツ）などの、ユニバーサルの超人気機種四台のシミュレーションソフトであるが、パチスロにのめり込んでいるプロや若いホール関係者の間での人気が高い。「まずはソフトを購入して技術を磨いた後に実戦に挑戦する」という手もアリかもしれない。この辺は「お客様」それぞれの判断で決めてほしい。

そんでもって、「お客様」が実戦に挑戦するあかつきには、最高の店（つまり全台高設定の店）が池袋にあるということも忘れないでほしい。それは私の勤務しているパチンコ店「大番」だ！

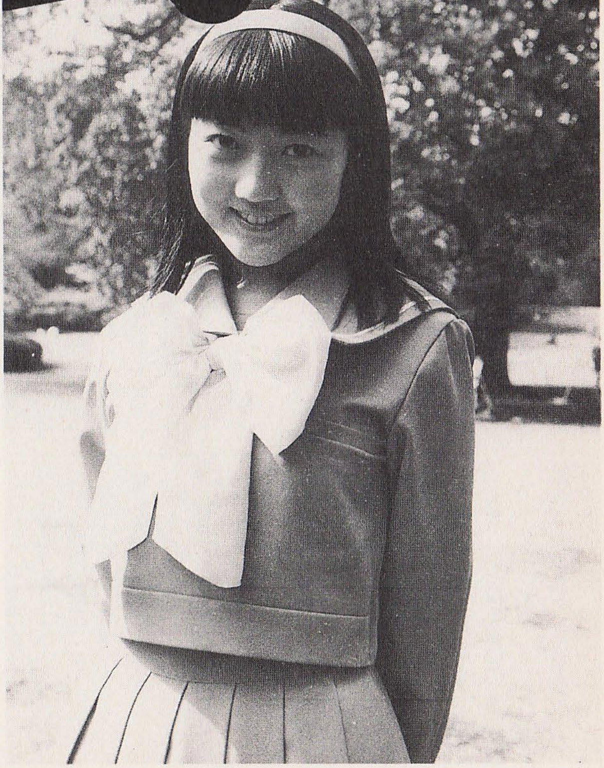
――池袋東口サンシャイン通り「大番」では様々な機種を取り揃え、全台高設定で「お客様」のご来店をお待ちしております。

女の子だって『ギャルゲー』で遊びます

バーチャリアンコは19歳の女子大生。
ギャルゲーは"男の子のもの"なんてもう古い？

桃井はるこ＝**バーチャリアンコ**

取材・構成＝**金井覚**



いきなり『ときめきメモリアル』のコスプレで登場した、この娘の名は桃井はるこ十九歳。四月から女子大生になる彼女は、ゲーム、アイドル、アニメなどなど、あらゆるオタクな世界にミョーに詳しい不思議な女の子。拙著『アイドルバビロン』で紹介して以降、プレ・アイドル（アイドルの卵）としてステージに上がったり、ゲーム雑誌にコラムを連載したり、トークライブなどをしたりして、あの渡辺浩弐氏から〝バーチャリアンコ〟と命名される始末（!?）。

　もちろん、ゲームの話は得意中の得意。でも女の子がゲームについて語るというと、だいたいが落ちものパズル系だったりRPGだったり、がんばったところで格闘ゲームが精一杯だったりする。

　しかし!! そこはそれ。はるこちゃんの場合、意外にもというかなんというか（だって彼女の着てる〝ときメモ〟のコスプレ衣装、自前なんだぜ!!）ギャルゲーが大好きだったりする。そこで、はるこちゃんに、「女の子が遊べるおすすめギャルゲー」「女の子から見たギャルゲー」について語ってもらうことにした。さて、どうなりますことやら……。

男の子の気持ちを知るメディア

私のような女の子がギャルゲーを楽しむ醍醐味って、まずRPGをやるような感覚ですね。ほかの人生を生きられたらどんなにか面白いかって要素が、ギャルゲーにもあるんじゃないかな。男の子の視点で女の子を見たりすることって、本当の人生ではできませんし。

あとはですね、対、男の子研究用ですか（笑）。私のイチ押しギャルゲーといえば、やはり『ときめきメモリアル』なんですけど、最後の告白のシーンとか、こういうこと言ったら男の子は喜ぶのかな？って（笑）。そういうハウツーもののゲームみたいな感じで楽しめる。

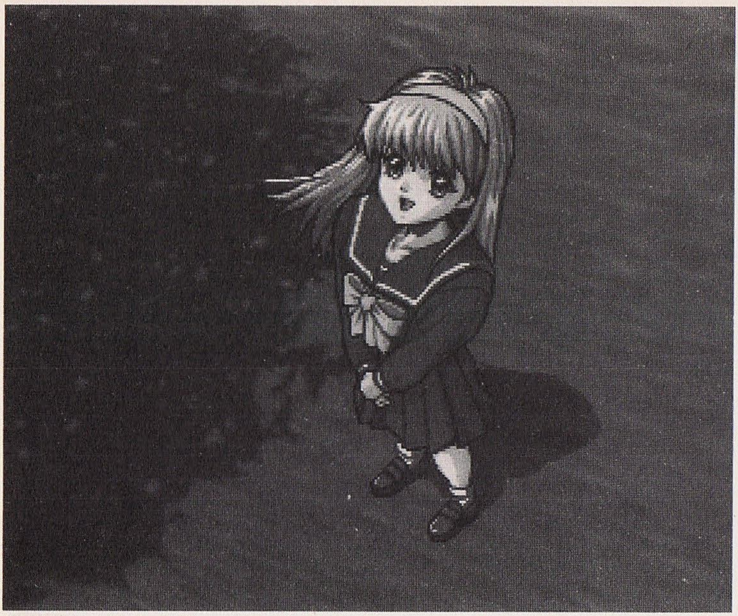
実践の場で有効に使えるゲームとして、今までに参考にしたことあるかって？ いやぁ、あるんでしょうか？ そのへんはちょっと濁しておきましょう（笑）。でも、けっこう使えると思いますよ。

男の子の気持ちを知るメディアって、実はなかなかないじゃないですか。男の子の気持ちを知ろうとしても、マンガとかだと、何かを言わなくてもすぐ女の子が脱いじゃうし（笑）。だけどゲームだと、こういうことを言うとツボにクるんだな、みたいな面白さがあるわけですよ。「こんなこと言わないよ」って都合良いものもたまにありますけど（笑）。

〝ときメモ〟がこれだけ流行ったというのは、だいたい今、物質的なものはお金があれば、過激な刺激はいくらでも手に入るわけですよね？ だけど、心の触れ合いみたいな純粋なものって、いくらお金を積んでも大人になるとなかなか手に入れられないわけですよ。セクシャルなものとはまた違う、心の触れ合いを求める部分がどこかしらあるような気がするんですね。

今までのゲームって〝壊す〟とか、直接的な刺激や生理的な快感というものを重視したものですよね。でもやっぱり最近は、デジタルに進化していったときにアナログ性みたいなものが出てきて面白い。そんな中で〝ときメモ〟は、今までなかったきわめてアナログ的な、人間的な感情がウケたわけですよ。ある種、藤崎詩織の方が伊達杏子よりもぜんぜんヴァーチャル・アイドルだと思う。あれ、何がヴァーチャルなんだか私にはわからないです。

〝ときメモ〟のキャラで好きなのは、やっぱり詩織ちゃん。理想の女性像かって？ あんまりああは



藤崎詩織は、PSゲームが生んだ最大のアイドル

なりたくないです（笑）。男だったら彼女にしたいのかもしれないですけど、冷静に考えれば詩織ちゃんってすごくワガママだし、〝ときメモ〟の女の子のファッションも、ハッキリ言ってこんな格好してる高校生いないですから。ショートパンツ履いてる女子高生なんて（笑）。

　でも、〝ときメモ〟のプロローグにあるような話って実際にありませんでしたか？「伝説の樹の下で告白すると願いが叶う」とかって。私が中学のとき女の子たちの間で、体育祭の後夜祭のときに校庭の隅で告白すると幸せになれる、みたいな話があったんですよ。でも男の子も、実は心の中では憧れてる要素はあるのかもしれませんね。告白されたい、とかね。

　だから、このゲームを最初に見たときには、「ああ、男の人もこんなことに憧れるもんなんだ」と。男の人って直接的な、例えば『ドラゴンナイト』みたいに、RPGですけどエッチな女の子が出てきてとか、あとマージャンで一枚一枚脱がしていくとか、そういうのが好きだと思ってたのが、こんな精神的な、プラトニックなものが好きなんだな、と思ったんですね。

教授さんは分析が甘い

『ズームイン！朝』で〝ときメモ〟のことが取り上げられたことがあったんですよ。社会学の大学教授さんが出てきて、これだけグッズやCDが売れちゃう〝ときメモ〟現象を「アニメの女の子に恋愛感情を抱く二次元コンプレックスと一緒だ」って言ったんです。でも、私はぜんぜん違うと思う。

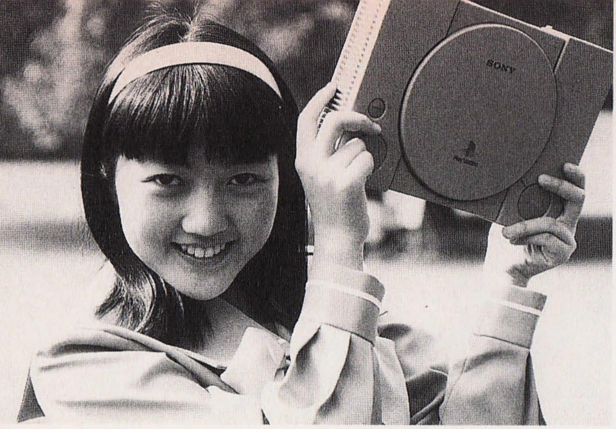
　〝ときメモ〟がなんでウケたか。それはインタラクティブだったからです。アニメの世界は傍観したり憧れてるだけだったんですけど、インタラクティブになったことによって、これだけの思い入れがあるんじゃないか、と。自分だけの詩織ちゃんとパーソナルな関係を結べるっていう。一対一で話をしてくれるのはなかったわけです、今まで。だから「ぜんぜん違うんだよ」って感じ（笑）。

　あと、アニメって恋愛感情を抱かせるために作ってるんじゃなくて、どっちかっていえば表現者というか、アニメを作った人がそのキャラクターを通して何かを表現したいというものだけど、〝ときメモ〟は完全に、思い入れられる目的で生まれたものなんですよ。教授さんのコメントにはそこが欠落しているというか、アニメと同じっていうのは安直すぎるんです。分析が甘い（笑）。

　でも、今まで話したことって、どっちかというと「女の子として」じゃなかったですよね。私の中にはね、男っぽい部分と女っぽい部分が常にせめぎ合っているわけです。だから、男の子の気持ちで単純にゲームに没入していくときと「こんな言い回し、リアリティないな」って思ったり。それがごっ



〝伝説の樹〟の前で、なりきってます



PSのおかげで〝ゲーム好き少女〟が認知された

ちゃになってるんですね。

　ほかのギャルゲーで〝お気に〟なのは『あいどるプロモーション すずきゆみえ』。実写のゲームなんですけれども、映像の綺麗さがダントツ。ストーリーは、プレイヤーが芸能プロダクションの社長として、すずきゆみえを一年の間にレッスンやお仕事させて国民的アイドルに育てるものなんですけど。現実のアイドルの仕組みが全部わかるんで、アイドル・ファンの私は別の意味で楽しい（笑）。

　似たようなゲームに『ヒロイン・ドリーム』があって、こっちはアニメなんですけど。難しいのかなぁ、実写ものは。後続が出ないというのはね。金がかかってる割には、売上が合わないのかな？

　あとは『プリンセスメーカー』。女の子の父親になって、十歳から十八歳まで父親の元を離れて、バイトをしながら結局自立させていくというストーリーなんです。バイトしたり、先生に学んで一人前になっていくの。バイトのなかに「抗夫」があるのがスゴいけど（笑）。

　エンディングは九つのパターンが決まってて、王子のお嫁さんになるのがいちばん良くて、あとは騎士とか歌姫、裁判官、シスターや暗黒街のボスまで（笑）。でも、これって女の子がやってもあんまり思い入れられないかな？　むしろRPG的要素が強いかも。

♥ 純粋無垢な非現実的世界

今後、どんなギャルゲーが欲しいかって？　単純な着せ替えとか（笑）。理想の女の子を作って眺める、フィギュアのゲーム版みたいなの。フィギュアってどうしても普通の人じゃできないから、そういうのがあったら面白いですよ。もっとフェティッシュな。

　アニメの絵も可愛いのがあればいいけれど、実写もあってもいいんじゃない？という考えはあるんですけど。やっぱりアニメの絵が男の子にとって、理想の女の子像なのかな？　実写の女の子だとやっぱり生活感や生々しさが出ちゃうから。単純な二次元コンプレックスじゃなくて、本当に純粋無垢な、非現実的な世界ですから。

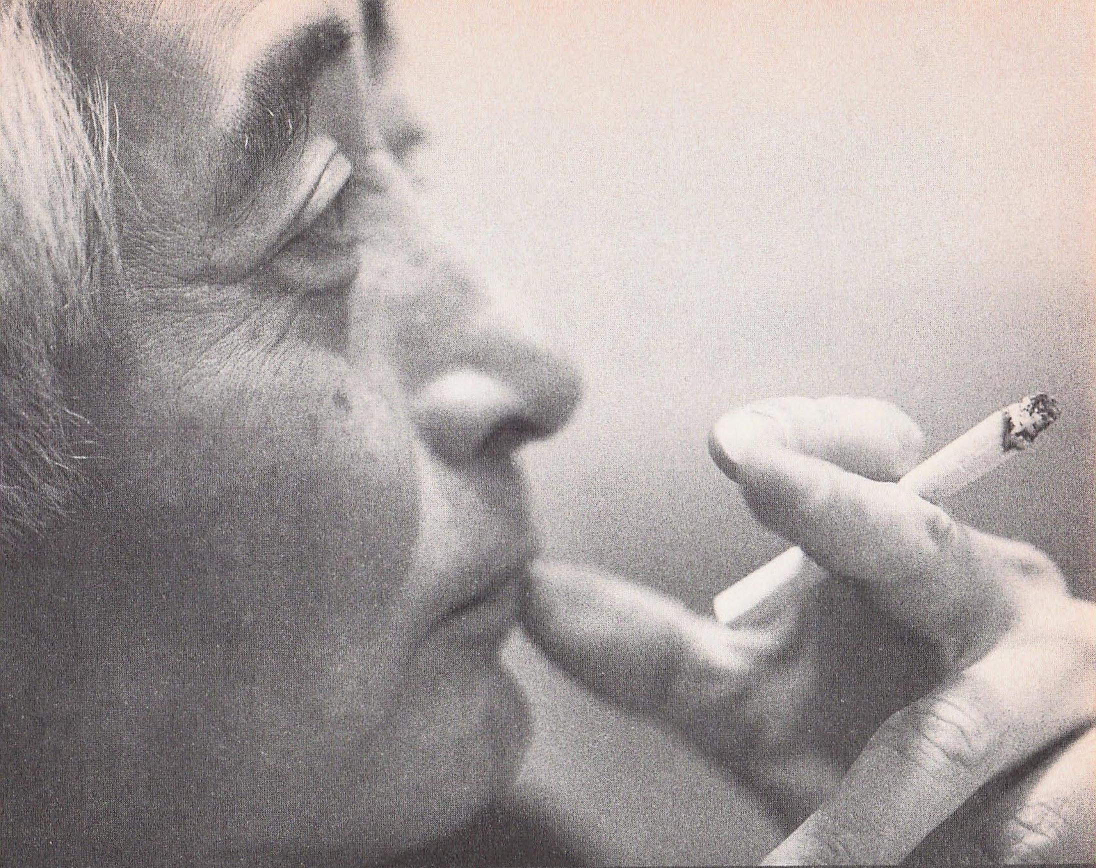
　でも私、ギャルゲー以外でも、何でも好きなんですよ。シューティング・ゲームも好きですし。ジャンルはぜんぜん問わないですね。ギャルゲー以外だと『リッジレーサー』とか『鉄拳』。月並みなんですけど、アーケードゲームが家でできるというのはやっぱり感動的だった。あと『闘神伝』とかね。割と格闘ゲームが好きですね。

　最後に、女の子から見たプレイステーション観を教えちゃいますね。今まで私はずっとゲーム・マニアだったんです。「欲しいもの何？」って聞かれて「メガドライブ」「スーパーファミコン」とか答える変な子だったわけですよ。でも今は、例えばアイドルがインタビューで「プレイステーションが欲しい」って答えてもぜんぜん変じゃない。プレイステーションは、そういう文化をゲーム業界に与えてくれたハードだと思う。

　ゲームに今まであったオタクっぽさがなくて、未来的でカッコいいものなんだよ、女の子も楽しめるものなんだよという文化を作ってくれた。プレイステーションがなかったらたぶん、今みたいにはならなかったと思うんです。

　私、ほかの趣味も含めて迫害されて生きてきましたから。そういった意味でも、プレイステーションには感謝してるんですよ。良い時代にしてくれたな、と（笑）。

桃井はるこのホームページ情報 http://www.win.or.jp/~petite/momoi/haruko.html



プレイステーションIIへの条件

デジタルエンタテイメントの標準機を目指す
「プレイステーション」が拓くソフトの可能性とハードの未来。

㈱ソニー・コンピュータ・エンタテインメント副社長**丸山茂雄**氏インタビュー

取材・構成＝**長尾剛**

新時代のテレビゲームの主流、プレイステーションはこれからどうなるのだろう。これからどんなソフトが現れ、どんなテレビゲーム世界を、我々に提供してくれるのだろう。プレイステーションというハード自体にもなんらかのバージョンアップはなされるのか……。ハードとソフトの両面からプレイステーションの未来像について語ってもらうべく、㈱ソニー・コンピュータ・エンタテインメントに赴いた本誌スタッフは、同社代表取締役副社長の丸山茂雄氏にインタビューを試みた。

現在のプレイステーションで今世紀中は充分に対応できる

——プレイステーションはまさに〝今のゲーム機〟として確固たる地位を確立しましたね。しかし最近になって、未来のテレビゲームとして二つのファクターがクローズアップされています。一つがCD-ROMをはるかに超える容量を持つ「DVD」。もう一つが回線によって遠く離れた者同志でゲームを楽しめる「ネットワークゲーム」です。現行のプレイステーションは、この二つのファクターに対応していません。となると、プレイステーションというハードウェアは、今のままで機能的、スペック的に、これからも充分な力を持ち続けられるのでしょうか。

丸山　私は「五年間は使われてこそ、一人前のテレビゲーム機である」という自説を持っているんです。テレビゲーム機とは、ユーザーのためにも、パソコンのように次々とバージョンアップされるような製品であってはならない。一台のテレビゲーム機で五年間ぐらいは、その時どきの最新ソフトが楽しめるようであってほしい。で、この私のスタンスから言えば、一九九四年末にデビューした現行のプレイステーションは、あと三年程度、つまり今世紀いっぱいぐらいは、現行のスペックのままでユーザーの方々に充分楽しんでいただけることを目指しています。

　今年あるいは来年にDVD対応の新型の〝プレイステーションII〟を具体的な形にするとか、ネットワーク対応の周辺機器や環境を整えるとか、そんなプロジェクトは現時点では、まったく持っていません。あくまでも現行の姿——〝CD-ROM形式のパッケージソフトの再生機〟という姿のままで、今後数年はやっていく。現行のプレイステーションはそれが可能なマシンだという自信があります。

　DVDやネットワークについては、将来、時代のニーズが煮詰まったときに対応を検討します。第一ね、今のネットワークゲームにそれほど大きな楽しさや有利性があるとは、私には思えないんです。そんなものに開発の貴重な人材を割きたくないというのが、本音なんです。少なくとも現行のプレイステーションをチョコチョコ改良したり機能追加したり、なんてことは考えていません。そのようなときがくれば、まったくリニューアルしたプレイステーションIIを市場に送り出すことになるでしょう。

パソコンと衛星放送とプレイステーション

――なるほど。しかし、これからのプレイステーションを〝家庭におけるデジタルツール〟という地位で考えると、ライバル視せねばならないものとして、パソコンがあります。先ほどの話で出てきたＤＶＤもネットワークゲームも、これからのパソコンの機能の一部となるでしょう。パソコンは、映像や音声の表現力に目を見張る発展を遂げています。〝テレビゲームというソフトを盛る器〟としてパソコンがゲーム機以上に大きく成長しつつある、と評価する声さえ最近は聞かれますが。

丸山　家庭でパソコンとプレイステーションが競合することはあり得ないと思いますね。というのは、家庭でのパソコンの意義は何より通信ツールとしてだと、私は思っているんです。情報の収集や発信といったコミュニケーションこそが、家庭におけるパソコンの主要な役割で、パソコンがゲーム機の役割までも担うとは思わない。「ゲームはゲーム機で遊ぶ」というスタイルは、今後もずっと続きますよ。だから私は、パソコンをプレイステーションと同じ土俵のライバルとは、見ていないんです。

　それより私は、衛星デジタル放送によって多チャンネル時代に突入したテレビのほうに、プレイステーションの競合相手として可能性を感じています。競合というより、ソフト供給のツールとしての仲間、共存相手といったところでしょうか。

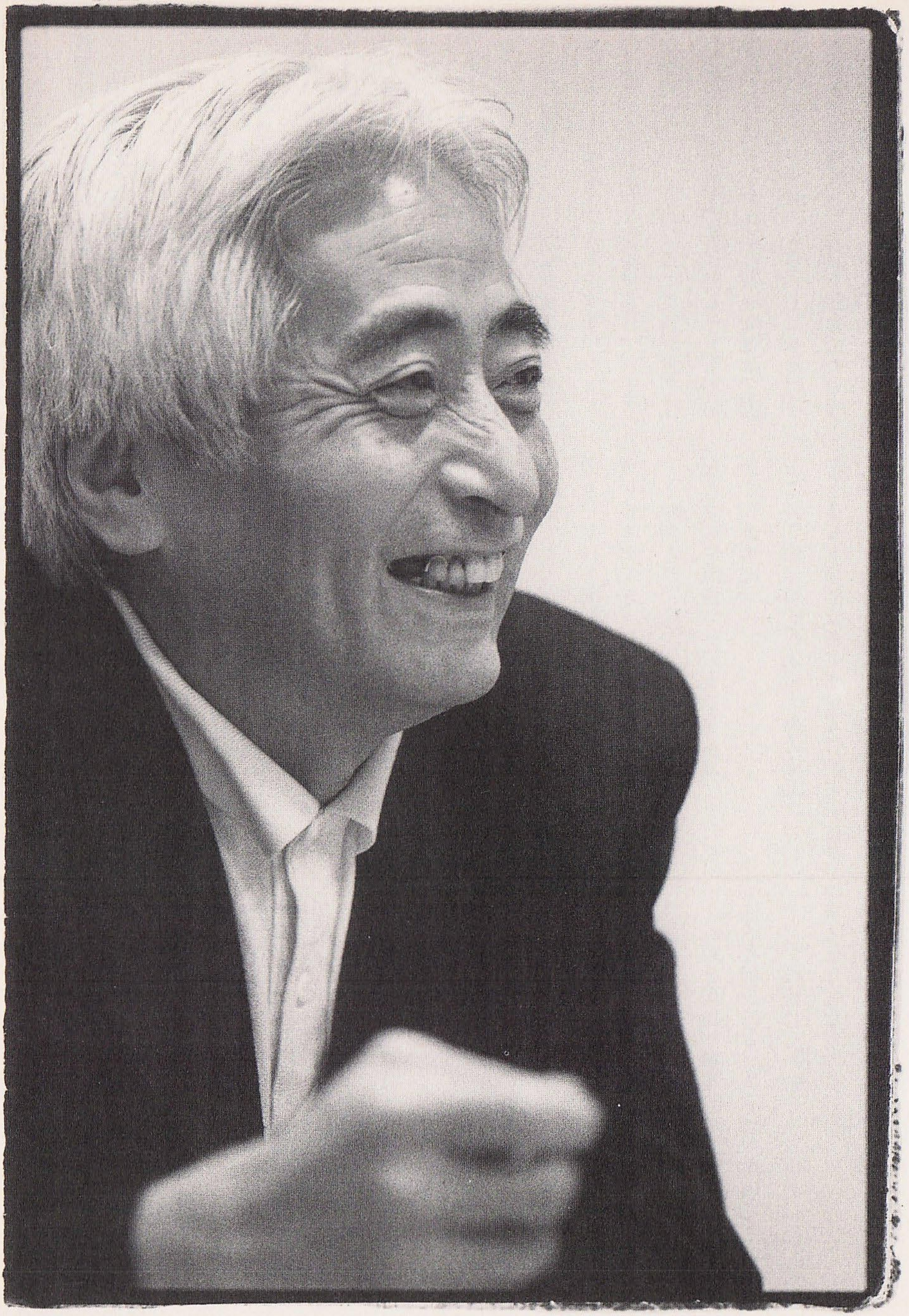
　要するに、パソコンによる通信、多チャンネルテレビによるソフト観賞、ソフト配信、ゲーム機によるゲームプレイ……と、このように三つのツールがそれぞれの役割を持って共存する。これが今後の家庭におけるデジタルライフスタイルで、それは来世紀の前半まで大方変わらずに行くのではないでしょうか。

　だからゲーム機はゲーム機としてまだまだあり続けるし、そのゲーム機のスタンダードとしてプレイステーションはあり続ける。と、私は未来を展望しているんです。

――プレイステーションは、まだまだ今のままで進んでいく、というわけですね。ユーザーとしては嬉しいことですが、しかし一方で、現行のスペックを守ろうという姿勢に対しては、ゲーム作家たちからは必ずしも賛同を得られないのでは。彼らソフトのクリエイターたちは、自分の表現したいものをより表現し易い、つまりスペック的により優れたハードを求めるのではないでしょうか。

丸山　ええ。現にそういう声は一部のソフトメーカーさんからありますよ。たとえば、拡張ボードを着けてほしい、とかね。しかし当社としては初志貫徹。「それはできかねます。現行のプレイステーションの機能で表現しきってください、そちら様の〝プログラムの腕前〟で」って、そうお答えするんですよ。

――ユーザーとしては、正直なところ「拡張ボードを別購入しろ」だの「周辺機器を取り付けろ」だの言われなくて済むのは、



ありがたいことです。

教育からアダルトまで ゲーム専用機からの脱皮

——ところで、ソフトの多様化といった問題なのですが。たとえば『パラッパラッパー』などの登場によって、従来のゲームの枠を超えたソフトがプレイステーションという土壌では成立し得る、ということが証明されました。こうなると、プレイステーションはじつに様々なスタイルの作品が表現できる〝懐の大きなメディア〟と評せられるでしょう。

しかし現状では、性的な表現などの点でソニー・コンピュータ・エンタテインメントのほうから一方的な規制がされています。ある機関からの一方的な表現規制が正当化されるのは、受け手が未成熟な子どもである場合ぐらい。つまりこの表現規制は、現状のプレイステーションは〝しょせんは子どものオモチャです〟と自ら認めているようなものでしょう。この点は、いかがですか。

丸山　じつは私どももその点は常々考えています。

現状のテレビゲーム機に対する社会の一般的な認識。そして、その認識によって形成されているテレビゲームの社会的環境。これは、まだまだ〝子どものオモチャ〟から脱していない。だから表現規制をせざるを得ない、というわけです。

出版物やビデオなど既存のメディアは、子どものものでも大人のものでもなく、世代を越えた共通のものだとあらゆる人々に認知されています。だから性的な表現のある商品でも、きちんと置かれるべき売場があり、なんの問題もなく流通する。しかし、プレイステーションで性的な表現のあるソフトが作られた場合、それを子どもの眼に触れさせず流通させるシステムは、まだできていません。

この問題は性的な表現のある商品だけにとどまるものではありません。たとえばプレイステーションで優れた教育ソフトが作られても、ショップはそれをどこに陳列すればよいか悩むでしょうね。

つまり世間の〝ゲーム感覚〟が、ある意味でプレイステーションのソフトの多様性を縛っているとも言えるでしょう。

テレビゲームから コンピュータエンタテインメントへ

——では、プレイステーションがオモチャを脱してメディアとして成熟するためには、何が必要なのでしょう。

丸山　これは、はっきり言ってプレイステーションそのものの数を、さらに普及させることですよ。プレイステーションというメディアが、より一般的なものになれば、結果として当社の規制などなくとも世間の良識によって、ソフトに然るべき位置が与えられる環境が整うでしょう。そうなると性的表現のあるソフトは、出版などの他メディア同様に、一般のソフトとは別に流通するようになりうる。

私は、世間が「プレイステーションソフ

トの内容について一企業による規制があるのは、表現の自由に反する」ぐらいのことを言ってくるようになったときこそ、プレイステーションの成功である、とさえ考えているんです。

さらに、そこまでプラットホームとしてのプレイステーションが普及すれば、一般性の弱いマイナーなソフトでもそれなりのユーザー数を獲得でき、ビジネスとして成立するようになるでしょう。そうなれば、純文学的なソフトでも高度な教育ソフトでも商品として成立し得ます。プレイステーションのソフトの多様性は、ますます広がりますよ。

――ソフトの可能性はハードの普及数にあり、ということですね。具体的にはどの程度の数値をお考えなんでしょうか。

丸山　任天堂さんのスーパーファミコンの普及数を、いわゆる〝従来の意味でのテレビゲーム機〟普及の頂点と捉えましてね。プレイステーションは従来のゲーム機を超えるハードと位置づける以上、普及数もそれを超えることを目指したい。で、具体的には世界全体で五千万台以上を、現在の目標としています。

――確かにそれだけの数が普及すれば、プレイステーションはまさに、〝かつてのゲームマシンの世界標準機〟であるスーパーファミコンを超える〝これからのコンピュータエンタテインメントの世界標準機〟と呼べるようになるでしょうね。

丸山　自信はありますよ。

買いたいときに買える商品寿命の長いソフト

――現状のソフト市場の動向に、そうした成熟の萌芽は見られますか。

丸山　我々自身も当初は意外と感じた、興味深いデータがあります。プレイステーションソフトの商品としての寿命が他のゲーム機のそれより長い、ということです。いわゆる大型店舗で販売されたソフトを分析しますとね、発売したての新タイトルが三割、三カ月前までに発売していたソフトが三割、残り四割はさらにそれ以前の発売ソフト。

この傾向は、ロングセラーの定番品というものが成立する書籍や音楽CDの市場と同じですよ。つまりそれだけ、ソフトビジネスとしての成熟を、この分析に見出せるわけです。

――確かに「古くても良いものは良い」というプレイステーションユーザーの大人の心が、見出せますね。そういえば、『ドラクエ』もこのプレイステーションの市場に登場するんですね。

丸山　『ドラクエ』は、プレイステーションがテレビゲーム機のスタンダードであることの〝念押し〟をしてくれるでしょう。『ドラクエ』や『FF』のようなビッグタイトルのソフトがあり、一方で地味ながらいつまでも売れ続けるロングセラーソフトもある。プレイステーションの市場は、着実に成熟の道を歩んでいると自負しています。

PSハード研究

プレイステーションを解剖する

次々にユニークな作品を生み出すプレイステーションの秘密は、いったいどこにあるのだろう。あらゆるソフトを受け止めるプラットフォームとしての機能を検証する。

谷中貴志（ゲームライター）

発売当時、次世代機といわれていたプレイステーション（以下PS）。しかしなぜ「次世代」なのだろうか？　ファミコン（以下FC）からスーパーファミコン（以下SFC）への過渡期には、こんな言葉は使われなかった。PSの登場には、それ以上のジャンプアップがあったということなのだろうか。

それは実際にゲームで遊んでみればすぐにわかることだ。PSは一昔前のゲームマシンとは比較にならないほどの表現力を持っている。3D空間内を自由に動き回れる。ビデオのような長時間のムービーが見られる。ゲームのキャラクターが音声で話しかけてくる。ざっと挙げただけでも、それまでのゲームマシンでは実現不可能か、実現できたとしても多くの制限を抱え込んでいたものばかりである。これらをハイレベルにこなせるPSの実力が、「次世代」と呼ばれるにふさわしかったのだ。

では、その表現力はどんな技術によって支えられているのか。本コーナーではPSの特徴を「CPU」「ポリゴン処理」「グラフィックス」「ムービー」「サウンド」「メモリ」「CD－ROM」「周辺機器」の八つに分け、解説と他機種との比較などを行なってみた。ゲームを遊ぶ分には知らなくてもかまわないことだが、知っておいて損はない。それに最近ではPSとセガサターン（以下SS）とで同じタイトルが発売されることもある。こんなとき両方のマシンを持っているユーザーはどちら用のソフトを買うべきなのか、技術的なことを知っていれば、きっとよい判断の材料となるだろう。

PSの判断力 CPU

SFCの約四十倍。これがPSのCPU性能だ。プロセッサ構造の違いなどから単純に比較はできないが、少なく見積もってもそのくらいの性能差はある。このCPUは米MIPS社の三二ビットプロセッサR3000をコアにしたカスタムチップで、動作周波数は三三・八MHz。処理能力の公称値は三〇MIPSである。ちなみに同時期に発売されたSSは、CPUに日立のSH－2をふたつ搭載しており、処理能力は単独で二五MIPS、ふたつが最大限に生かされた状態で三〇MIPS程度だ。また、その一年半後に発売されたNINTENDO64（以下N64）のCPU、R4000カスタムは一二〇MIPS以上。後発の強みである。

PSの造形力 ポリゴン処理

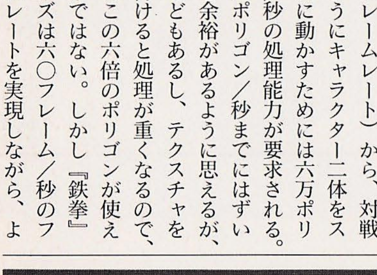
次世代ゲームマシンの性能が取りざたされるときに、必ず話題になるのがポリゴン処理能力だ。この能力次第で、そのゲームマシン



の価値が決まってしまいそうな勢いである。では実際のところ、PSのポリゴン処理能力はどの程度のものなのだろうか。

一五〇万ポリゴン／秒というのがPSのポリゴンの処理能力だが、実際に描画できるのはフラットシェーディング時で約三六万ポリゴン／秒である。といわれてもピンとこないだろうから、わかりやすい例を挙げよう。PS初期の人気格闘ゲーム『闘神伝』のキャラクターは、一体につき一〇〇〇ポリゴンほどを使用して描かれている。このゲームでは一秒間に三十回画面を描き換える（三〇フレーム／秒のフレームレート）から、対戦時のようにキャラクター二体をスムーズに動かすためには六万ポリゴン／秒の処理能力が要求される。三六万ポリゴン／秒まではずいぶんと余裕があるように思えるが、背景などもあるし、テクスチャを張り付けると処理が重くなるので、単純にこの六倍のポリゴンが使えるわけではない。しかし『鉄拳』シリーズは六〇フレーム／秒のフレームレートを実現しながら、よりポリゴン数の多いキャラクターを使っているし、これからもどんどん見栄えのよいゲームが出てくるだろう。PSの潜在能力は、まだまだ開発途上にあるのだ。

ほかのゲームマシンの場合を見てみよう。たとえばSSのポリゴン処理能力はPSの約半分といわれている。N64のポリゴン描画能力は約一〇万ポリゴン／秒だ。そして『バーチャファイター2』が稼働することで有名なアーケード基盤、MODEL2は、三〇万ポリゴン／秒。もしかしてPSがダントツ？　というのは実は数字のマジック。SSはともかく、N64



3D格闘ゲーム『TOBAL No.1』。もちろんポリゴンだ。

やMODEL2ではポリゴン処理の内容が異なるのだ。くわしくは省くが、同じポリゴン数のキャラクターでも、N64やMODEL2ならばPSよりキレイに見せることができる、と考えればいい。

PSの表現力 グラフィックス

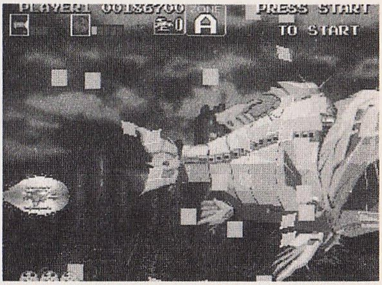
PSが備えている七〇四×四八八ドットのフルカラーモードは、家庭用テレビの性能の限界に近いグラフィックス表示能力だ。しかし、メモリ効率や処理速度の問題からほとんどのゲームでは七〇四×四八八ドットのいわゆる高解像度モードは使われず、二五六×二二四ドットの低解像度モードが使われている。とはいえ、PSはいざとなればドットのほとんど目立たない、きわめてハイクオリティな画面を表示可能だ。PSの起動時に見られるロゴ画面で使用しているので、注意して見てみよう。

また、使用できるスプライトの数もすごい。八×八ドットのキャラクターを、六〇分の一秒間に四〇〇〇個も表示できる。つまり低解像度モードの場合、スプライトだけで画面を毎フレーム三回以上埋めつくせるわけだ。PSはこの強力なスプライト機能を使って、多重スクロールなどを表現している。背景専用のBG面を何枚も用意しているゲームマシンに比べると、平面的な高速スクロールが多用されるジャンルにはやや不向きではある。しかしアーケード版のシューティングゲームが完全移植されていることからもわかるように、PSにはそれを補えるだけの全体的な処理能力の高さがある。あとは作り手の技術次第なのだ。

もしこの画面を低解像度で表示させると、細かい線ははつぶれてしまう。



PSのスタート画面。細かい文字を読みとれるのが高解像度の証拠だ。

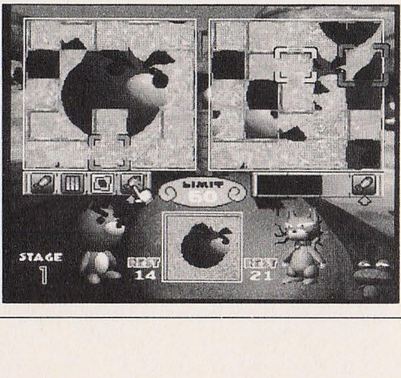


残念ながらSS版よりも遅い、『ダライアス外伝』。

PSの復元力 ムービー処理

PSのムービーはVHSの再生画像なみにキレイだ。『ライフスケイプ』のような、映像のリファレンス的なソフトでも充分実用に堪える。これはMotion－JPEGという手法を採用し、専用のプロセッサを使って処理しているためである。また、CPUやポリゴン処理回路に負担がかからないので、ムービーをテクスチャとして使うことも可能だ。

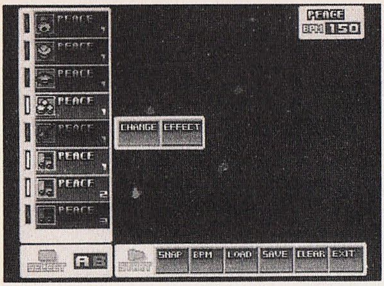
SSの場合、シネパックという手法のムービーをCPUのみで処理しているため、画質の点でPSにおよばない。N64はCD－ROMを使えないので、膨大な記憶容量を必要とするムービーとは今のところ無縁。もし64DDが登場したなら、MPEGという手法が採用されるだろう。



ムービーを分割し、かつテクスチャマップとしてパネルに張り付けた『スタジオP』。

PSの演奏力 サウンド

『DEPTH』といった音楽性の濃いソフトの出現も、強力なサウンド処理能力があればこそ。PSはCDクオリティのサンプリング能力を持ち、再生時にはリアルタイムでピッチ、エンベロープ処理、ノイズなどの特殊効果を加えられるため、同一の音声データから印象の違うさまざまなサウンドを作り出したり、ゲームのプレイヤーにサウンドをコントロールさせることが可能なのだ。また、サンプリングにはADPCM方式を採用しているので、PCM方式のSSよりもサウンド処理用のメモリを有効に利用できる。



音を操り、画面とのシンクロを楽しむ『DEPTH』。

PSの記憶力 メモリ

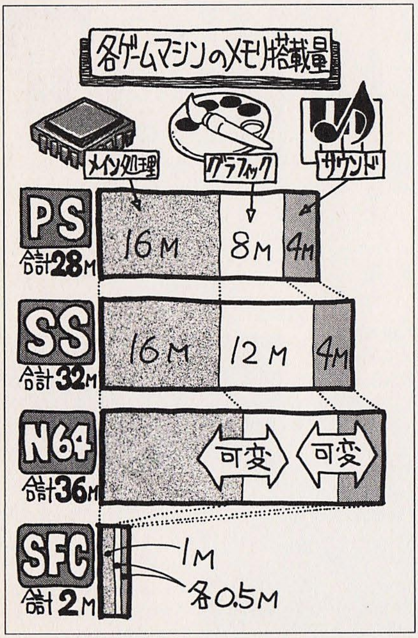
プログラム処理用のメインメモリは一六Mビット。グラフィック表示のために使用するビデオメモリは八Mビット。サウンド処理用に四Mビット、CD－ROMからの読み出しバッファに二五六Kビット。さらに、本体起動時の初動作などの制御プログラムを収めた四MビットのROMが搭載されている。

PS、SS、N64と並べると、PSのメモリ搭載量はやや少ない。たとえばSSはビデオメモリを一二Mビット用意しており、高品位な背景表示と細かいテクスチャを張り付けたポリゴン表示の両立が可能だ。N64は、メイン、ビデオ用、サウンド用のメモリの境界がなく、それぞれ三六Mビットのメモリ空間から自由に割り当てられるので、用途に応じてPSの倍以上のビデオメモリを確保できる。

PSはポリゴンやムービーの処理回路にコストをかけた分、メモリの搭載量をギリギリまで削ったようだ。しかし、それを補ってあまりあるシステムをこのゲームマシンは確立している。

PSの読解力 CD－ROMドライブ

PSのCD－ROMアクセスシステムならば、ゲームのプレイヤーに読み込み時間を感じさせなかったり、本体のメモリ搭載量を超えたデータ運用が可能だ。PSはSSと異なり、CD－ROMにアクセスすると同時に内部処理を行なうことができる。ゲームのプレイヤーに何らかの処理をさせている間にCD－ROMにアクセスしたり、新しいデータを読み込み続けることで長いイベントシーンを途切れることなく続けられるのだ。こうした機能のおかげで、CD－ROMへのアクセスタイミング自体を利用する『パラッパラッパー』のようなソフトも出現した。CD－ROMへのアクセスと内部処理の並列化は、ポリゴン処理やムービー処理とならぶPSの重要な機能なのである。



●PS年表

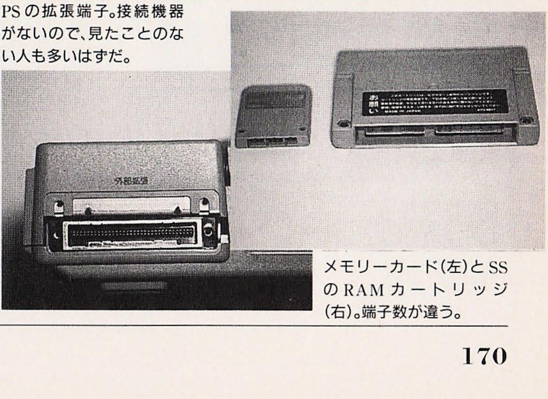
93年11月	ソニー・コンピュータエンタテインメント設立
94年〃月	セガサターン発売（定価44,800円）
〃年12月	プレイステーション発売（定価39,800円）
95年5月	プレイステーション国内出荷台数100万台突破
〃年7月	プレイステーション価格改定（定価29,800円）
〃年9月	アメリカ、ヨーロッパでプレイステーション発売
〃年11月	プレイステーション、オープン価格化（店頭価格24,800円程度）
〃年12月	プレイステーション国内出荷台数200万台、全世界で340万台突破
96年2月	スクウェア、プレイステーションに参入表明
〃年3月	新型セガサターン発売（定価20,000円）
〃年3月	ファイティングボックス発売（定価24,800円）
〃年3月	デジキューブ設立
〃年4月	プレイステーション用ソフト『鉄拳2』が国内売り上げ100万本突破
〃年5月	“ネットやろうぜ”始動（会員用キット・定価12万円）
〃年5月	プレイステーション出荷数、全世界で500万台突破
〃年6月	プレイステーション新モデル（S端子削除版）発売（定価19,800円）
〃年6月	NINTENDO64発売（定価25,000円）
〃年8月	スーパーファミコン価格改定（定価9,800円）
〃年10月	プレイステーション出荷数、全世界で900万台突破
〃年11月	プレイステーション新モデル（AV出力統一版）発売（定価19,800円）
〃年12月	シンガポール、香港等でプレイステーション発売
97年1月	エニックス、プレイステーションに参入表明
〃年1月	プレイステーション用ソフト『FF VII』発売
〃年3月	NINTENDO64価格改定（定価16,800円）
〃年3月	シンガポール、香港等でVideoCD再生機能付きプレイステーション発売

PSの統率力 周辺機器

PSの周辺機器は、今のところコントローラ関係が主である。アナログコントローラなど多くの種類が発売されているが、これはその関連の記事を参照してほしい。そのほかの周辺機器といえば、メモリーカードだ。

メモリーカードは、ゲームのデータを保存するバックアップ用のメモリである。一個で一二八Kバイトの容量を持ち、八Kバイトずつ一六のブロックに分かれている。このうち管理用の一ブロックを除いた一五ブロックがデータの保存に使用できる。よく記憶容量が少ないといわれるが、SCEではより大容量のメモリーカードを検討中。また、メモリーカードは本体とシリアル接続されているので、アクセスには少々時間がかかる。パラレルバス接続されているSSのバックアップRAMカートリッジと比べると、その差は歴然としている。しかし本体の電源が入っていても抜き差しできる点、コンパクトな点など、使い勝手はなかなかによい。

本体背面の拡張スロットには、今のところこれといった周辺機器は用意されていない。東南および東アジア向けのPSにはビデオCDを再生できるMPEGデコーダがついているようだが、このデコーダが国内で販売されるかどうかは今のところ不明だ。



PSの拡張端子。接続機器がないので、見たことのない人も多いはずだ。

メモリーカード(左)とSSのRAMカートリッジ(右)。端子数が違う。

プレイステーションを解剖する 用語編

●アナログコントローラ【あなろぐこんとろーら】
入力をオン／オフだけでなく、細かい段階に分けて行なえるコントローラ。PSにはすでに「ネジコン」や「ボリュームコントローラ」があり、振動パックを内蔵した新型コントローラも登場した。



最初に登場したアナログコントローラはナムコの『ネジコン』だった

●ADPCM【えー・でぃー・ぴー・しー・えむ】
音の波形が時間的に連続していることを利用して圧縮されたサンプリングデータ。音質的には圧縮前とほとんど変わらないが、再生時の処理量はPCMよりも多い。

●MPEG【えむぺぐ】
JPEGの圧縮法を時間枠にも当てはめた、ハイレベルな手法。圧縮率、画質ともに優秀だが、再生にはMontion－Jpegよりさらに高い処理能力が必要。ビデオCDにはMPEGで圧縮されたムービーデータが記録されている。

●エンベロープ処理【えんべろーぷしょり】
音の強さの変化のポイントを調整すること。

●解像度【かいぞうど】
画面を構成しているドットのきめ細かさのこと。少ないドット数の場合、表示できる情報は少なく、密度は低くなるので、低解像度という。逆に多くのドットで画面が構成されている場合、多くの情報を表示でき、密度が高いため、高解像度と呼ぶ。ちなみにパソコンにおける高解像度というのは、一〇二四×七六八ドット以上という専用のモニターでなければ表示できないようなきめ細かい画面のことなので、ゲームマシンのそれと混同しないように注意したい。

●家庭用TV【かていようてれび】
一般家庭に普及している、映像と音声を受信して出力する装置。多くの家庭用ゲームマシンは、このTVに接続することを前提に設計されている。日本で使われている表示方式はNTSCであり、表示可能な水平ライン数は四四〇ライン程度。ただし、実際には一ラインおきに二回に分けて出力されている（インターレース処理）。この場合の一ラインおきの画像をフィールドといい、ふたつのフィールドで構成される一枚の画像をフレームと呼ぶ。NTSC方式ではフレームレートは三〇フレーム／秒と決まっているので、たいていのゲームはこのフレームレートに準拠している。六〇フレーム／秒をうたっている格闘ゲームなどでは、本来ひとつのフレームを構成するふたつのフィールドに別々の画像を表示させ、擬似的に毎秒六十枚の画像を出力している。

●サンプリング【さんぷりんぐ】
音声をデジタルデータに変換すること。その品質は□〇MHz、△〇ビットと表現される。MHzは音の波形をデータに変換する際にどれだけ短い間隔で取り込むかを表し、ビットは取り込んだ波形のレベルを何段階で表現するかを表す。CDクオリティといわれる四四・一KHz、一六ビットの場合、一秒分の音の波形を等間隔に四万四一〇〇の領域に区切って取り込み、それぞれの領域の波形のレベルを六万五五三六段階（一六ビットで表現できる数）で表現している。

●シェーディング【しぇーでぃんぐ】
ポリゴンモデルの配置された3D空間をある一点からとらえて一枚の画像にする（レンダリング処理）場合の、ポリゴンモデルの処理方法。何タイプかあるが、代表的なものは次の三つ。①フラットシェーディング：ポリゴンモデルをそのまま着色し、影をつけるレンダリング法。簡単なだけに処理も速いが、仕上がりはゴツゴツした感じになる。②グーローシェーディング：ポリゴンの各頂点ごとに設定した放線と光源をもとに色を算出し、着色する方式。ポリゴンのつなぎ目が目立たなくなり、フラットシェーディングよりもなめらかな仕上がりになる。③フォンシェーディング：グーローの方式をさらに追求し、反射光まで正確に求められるようにしたレンダリング法。仕上がりの品質は高いが、膨大な処理が必要。この三つのうちPSがハードウエアでサポートしているのはグーローまでである。

●シネパック【しねぱっく】
各フレーム間の画像の差などを比較し、重複する部分や無駄な部分を徹底的に排除するムービー圧縮法。Motio

n―JPEGと比べると画質は落ちるが、画像を元に戻す際に高い処理能力を必要としないのが特徴。最近ではトゥルーモーションという新しいムービー圧縮法が開発されたため、セガサターン（以下SS）でも画質のよいムービーが楽しめるようになった。

●CPU【しー・ぴー・ゆー】
中央演算装置。コンピュータにおける処理の中枢だが、ゲームマシンにおいてはむしろグラフィックス処理用のプロセッサの方が主役といえるかもしれない。このため、「CPUの処理性能＝ゲームマシンの性能」という図式はほとんど成り立たない。

●シリアル接続【しりあるせつぞく】
データの通り道が入出力ともそれぞれ一本ずつしかない接続方法。PSのメモリーカードスロットなどがこの方式を採用している。

●スクロール【すくろーる】
背景画面を上下左右に移動させ、途切れることなく新しい画面を表示していく手法。

●スプライト【すぷらいと】
専用のハードウェアによって処理される、移動や重ね合わせなどの高速描き換えができるグラフィックスのこと。このスプライトの表示能力が高いほど、多くのキャラクターを表示できたり、細かい演出ができたりする。

●テクスチャ【てくすちゃ】
ポリゴンの表面に張り付けて装飾する画像データ。ポリゴンの表面に擬似的な高低差をつけるバンプマップもある。

●動作周波数【どうさしゅうはすう】
一秒間にプロセッサに送り込まれる信号の電圧差の数（クロック数）。プロセッサはこれに同期して動作する。たとえばPSのCPUには一秒間に三三八〇万回の電圧の高低差を持つ信号（電流）が送り込まれているため、CPUは三三・八MHzで動作することになる。

●パラレルバス【ぱられるばす】
データの通り道が平行に複数用意されている接続端子。一般にシリアル接続よりも高速でデータのやりとりができる。SSやN64のカートリッジ端子がこれである。

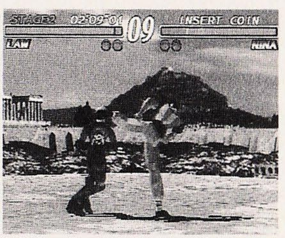
●PCM【ぴー・しー・えむ】
無圧縮のサンプリングデータ。データ量が多いので、ゲーム機のような搭載メモリの少ないコンピュータで扱うにはやや不向き。

●BG面【びーじーめん】
一定の大きさ（八×八ドットが主）のパネル状のグラフィックスを並べる領域。主に背景の表示に使われるため、こう呼ばれる。ドットごとのデータを並べるよりもメモリ効率がよい。SSでは最大五面利用できるため、それぞれ異なる方向にスクロールさせたり、スクロール速度を変えることで、多層効果を出すことができる。

●フルカラー【ふるからー】
一六七七万七二一六色のこと。二四ビットカラーともいう。

●フレームレート【ふれーむれーと】
一秒間に表示される画像の枚数。三〇フレーム／秒なら、一秒間に三十枚の画像が表示される。

●ポリゴン【ぽりごん】
多面体を用いて物体を表現する手法。また、ゲーム業界で単位として使われる際の「ポリゴン」は、独立三角形の描画数であることが多い。つまり、PSのポリゴン描画能力である三六万ポリゴン／秒とは、隣接しない三角形を一秒間に三六万個描けるということだ。



ロングセラー『鉄拳２』もポリゴンを使用

●MIPS【みっぷす】
そのプロセッサが一秒間に何回の演算処理ができるかを表す値。MIPSの最初のMはメガ（一〇〇万）を表しており、三〇MIPSであれば秒間三〇〇〇万回の演算が可能ということになる。ただしこの数値は指標であり、プロセッサ周囲のハードウェア設計やプログラム形態などによって大きく変わってくる。

●メモリ【めもり】
CPUなどのプロセッサがデータを読み書きするためにアクセスする対象。読み書きともに可能なRAMと、読み込み専用のROMがある。処理用のメモリは書き込み可能でなければならないので、RAMを使用する。また、内容を変更する必要のないゲームのカートリッジなどには、ROMが使用されている。

●Motion―JPEG【もーしょん・じぇーぺぐ】
JPEGは静止画像を圧縮する手法で、画質をある程度保ったままデータ量を数十分の一にできる。これをムービーに応用したものがMotion―JPEG。ただしJPEG圧縮した画像を元に戻すにはかなりの処理能力が必要なため、PSでは専用のプロセッサが処理を担当している。

FIGHT ACTION

ファイトアクションゲーム

10選

- あすか120%スペシャル ●ファミリーソフト
- ストリートファイター ZERO2 ●カプコン
- ZERO DIVIDE ●ズーム
- ソウルエッジ ●ナムコ
- 鉄拳 ●ナムコ
- 鉄拳2 ●ナムコ
- 闘神伝2plus ●タカラ
- TOBAL No.1 ●スクウェア
- ブシドーブレード ●スクウェア
- モータルコンバット3 ●SCE

凡例

ジャンル別 Best10のゲーム評価には、5種類のアイコンを使用しています。以下の凡例を参照してお読みください。

名作：各ジャンルの中でこれぞ王道というべき定番タイトル。完成度が高く総合的にすぐれた作品。一家に一本は欲しい。

佳作：名作に比べると地味だが、やってみると遊びごたえのある秀作。買って損はしない良心的な作品。

カイ作：怪作あるいは快作、どこか突出してすぐれたところがある、いわばカルト。

頭難易度：反射神経を要するテクは 必要ないが、思考能力を求められる。Aが最難。

腕難易度：いわゆる反射神経、動体視力を要するゲームテクニックが必要。Aが最難。

FIGHT ACTION

PS格闘ゲーム過去から現在へ……

格闘ゲームというジャンルは、PSというプラットフォームを得てさまざまな方向に進化してきた。初期のオリジナルソフトから移植作まで、一言では片付けられない発展の歴史を検証してみる。

PS初の格闘ゲームはあのカイ作……!?

プレイステーション本体と同時に発売されたソフトの中に、格闘ゲームは存在しなかった。黎明期に登場したタイトルの中で記憶に残るのは、現在もシリーズの続く『闘神伝』である。だがしかし、それよりも早く発売されていた格闘ゲームがあった。タイトル名を、『ツインゴッデス』という。実写取り込みの美女が闘うという、いきなり〝濃い〟ゲームの登場である。実写撮り込みのゲームには「格闘ゲーム」としての完成度は低いものが多いが、これもその例に違わず……。なにはともあれ、PS格闘ゲームの歴史は最初からスゴいことになっていたのである。

PSの格闘ゲームは本当に初心者向けか?

話を戻そう。『ツインゴッデス』に続いて先程も述べた『闘神伝』が登場するわけだが、この作品は格闘ゲーム初心者のための工夫を組み込んだゲームシステム（ボタンひとつで〝必殺技〟が出せる、など）と、当時マイナーだったことぶきつかさ氏の実力を見抜き、キャラクターデザインに起用したことによりヒットを記録した。

PSには、『闘神伝』を始めとして〝初心者向け〟を売り文句にした格闘ゲームが多い。もともとゲームをやらなかった人たちのPS購入を見越したものだろうが、初心者をターゲットとして開発された作品の中で、名作と言えるソフトは意外と少ない。その原因は〝初心者向け＝底が浅いゲーム〟となってしまっているからだ。

本誌で取り上げたソフト群を見てもわかるように、現在ヒットしていると言われるゲームのほとんどは名作アーケードゲームの移植か、それにオリジナルモードを付加したものである。オリジナルモードの最近の流行は、どうやら「プラクティスモード」のようだ。『鉄拳2』『ソウルエッジ』のように作り込まれたプラクティスモードでなくても、技の練習をするだけなら充分だからだ。

以上のように、アーケードからの移植作品でも、名作と言われる作品はなにかしら初心者に対しての配慮を行なっている。しっかりと作り込んだ作品に初心者向けモードを搭載することによって間口を広げていると言えよう。つまり、面白いと言われている作品は初心者も上級者も楽しめるように設計された作品ということになる。まあ、「当たり前だ」と言われればそれまでなのだが。

一方、オリジナル作品の傾向は……!?

PS格闘ゲームのオリジナル作品といえば、『TOBAL No.1』は

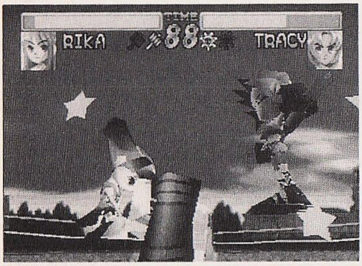
外せない。モーションの美しさやリアルさもさることながら、格闘ゲームの〝常識〟と言われるシステムを崩したことには大きな意味がある。マニア以外にはあまり受け入れられなかったようだが、どのジャンルも最初はそんなものであろう。オリジナルモードとして「クエストモード」という格闘をメインにしたアクションRPGを導入している点にも注目したい。〝意欲作〟という言葉が最適だろうか。これからはこのようなジャンルにとらわれない作品が増えてゆくのかもしれない。

　その最たるものが、各所で物議をかもした異色作『ブシドーブレード』だろう。開発者も「格闘ゲームをつくったとは言っていない」というチャンバラアクションだが、なにしろ一対一で対戦するということ以外、格闘ジャンルに留めておく要素が見当たらないのだ。実のところ、筆者も格闘ゲームとして扱うのは疑問に思う。



『鉄拳２』のプラクティスモードでは、自分の入力したコマンドが表示される

　さて、そのほかの注目作を見ていくと、まず目を引くのは『にとうしんでん』。これこそPSの特性を生かしたオリジナル作品ではなかろうか。子供向けのお気楽アクションのように見えるが、実際やり込んでみると、その感覚が今までの格闘ゲームと違うことに気づくはずだ。実際にパーツを組み立ててつくったロボットが画面内で格闘するという『ZXE－D』の着眼点も面白い。ゲーム部分の練り込みが足りないのが惜しまれる。



PSの独自機能を利用し、新感覚の操作性を実現した『にとうしんでん』

昔ながらの〝格闘ゲーム〟はどうなったのか？

　移植作品の中には、PS版で独自の変化を遂げた作品も多い。例えば『サイキックフォースEX』は実質上、アーケードの『サイキックフォース』からの移植となっているし、『あすか120%スペシャル BURNING Fest.』は他機種版である前作『あすか120%マキシマ BURNING Fest.』と比べてシステムが大きく変化。アーケードや他機種のオリジナル作品から1ステップアップしての移植が、よい結果をもたらしている。


〝引っ越し組〟のハシリでもある『あすか 120% スペシャル BURNING Fest.』

　さて、PSのオリジナルの作品にも、今までの格闘ゲームの〝定義〟に当てはまる良作が誕生している。カルトな人気を得ている『ZERO DIVIDE』などがそれだ。3Dポリゴンであることを最大限に生かし、仮想空間の中でのロボット（ではないが……）同士の闘いを創造。『2』でのパワーアップが期待されている作品でもある。また、ゲーム的には今ひとつであったものの、それなりに光るところのある作品として『幻影闘技』や『ヘヴンズゲート』などが挙げられる。格闘ゲームの要である操作性が軽快なのは評価に値する。一方、キャラクターを前面に押し出した『ライトニングレジェンド』は、ポリゴンのモデルの技術が驚異的に美しい。『闘神伝』が先鞭をつけた「3Dでアニメ調キャラを創造する」技術が、ついに可能になったのだ。

　技術とアイデアが渦巻くPS市場で、格闘というジャンルはまだまだ発展してゆくのだろう。



手軽に遊べて奥が深い対戦プレイが飽きない良作

あすか120%スペシャル BURNING Fest.



●ファミリーソフト●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥5,800●96年3月29日発売

格闘ゲームとして面白い!

ぱっと見はカワイイ女の子が登場するだけのゲーム。だが、格闘ゲームとしてはかなり優れた作品である。とは言っても別段難しいわけではない。とくに、必殺技を出すためのコマンドは超簡単で、すべて"↓→+ボタン""↓↓+ボタン"などに統一されているので覚えやすい。攻撃同士がぶつかるとノーダメージとなる攻撃相殺システムなど、闘いを盛り上げる要素も多数導入されており、ひとりで遊んでもふたりで対戦しても楽しめる。また、攻撃を繰り出すと溜まってゆく"バーニングゲージ"を100%にすることで、相手に当たれば大ダメージを与えられる"超必殺技"が1回、120%まで溜めると数秒間出し放題になる。もちろんこの技のコマンドも非常に簡単。どちらかと言えば、技を出すタイミングが重要になってくる。慣れてくると、いかに連続攻撃を決めるか、という楽しみ方もある。初心者から熟練者まで、誰もが遊べる格闘ゲームに仕上がっている。

こんなゲーム

FMタウンズ、X68000、PCエンジンと続いてきた格闘ゲームシリーズのPS移植作品。全シリーズの集大成ともいえるこの「スペシャル」は、攻撃同士の相殺、残り体力による攻撃力変化など、練り込まれたゲームシステムによって、初心者から格闘ゲームマニアまで幅広い層に楽しめる。シナリオが追加され、バランス調整がなされた続編「あすか120%エクセレント BURNING Fest.」も発売中。



初心者もコンボマニアも大満足。2D格闘ゲームの究極進化形がこれだ!

ストリート ファイター ZERO 2



●カプコン●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥5,800●96年8月9日発売

格闘ACGの楽しさを、極限まで引き出すシステムの妙

格闘ゲームの歴史とは、より爽快な、より楽しい「対戦者の叩きのめし方」の模索の歴史だと思う。しかしその歴史も、この『ストリートファイター ZERO 2』の登場で、終着点を見いだしてしまったような気がする。

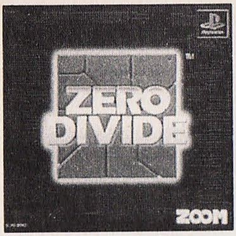
ハデに勝つ、静かにテクニカルに攻める、わけのわからん行動をする、まぁいろいろな楽しみ方がある。そして……このゲームではそのすべてを、堪能できる! それは究極のシステム、そしてバランスといえるんじゃないだろうか。

そのために、いろいろな要素が詰め込まれているが、やはりなかでもひときわ目立つのが、オリジナルコンボシステム。好き放題に心ゆくまで技を相手にぶち込みたい! そんな夢のようなことが、バランスを破綻させることなく実現してしまった。これこそが格闘ゲームに求めていた爽快さである。

このゲームに詰め込まれたいろいろな快感、格闘ゲーム未経験者の人にも充分に堪能できるはずだ。

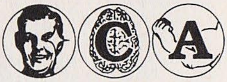
こんなゲーム

ゲームセンターで人気を博した同名の2D対戦型格闘ゲームの移植作。キャラクターは『ストリートファイター』シリーズでなじみのものから、新たに加わったものまで総勢18人。そのほかに隠しキャラクターも。CPUと対戦するゲームセンターと同じモードのほか、連続技、練習用などのモードを追加。またオートモードを付けるなど、初心者に対する配慮も評価が高い。



本筋とは外れた部分に真の面白さがある!?

ZERO DIVIDE



●ズーム● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥5,800●95年 8 月25日発売

イロモノ関係が最高!

『ZERO DIVIDE』の場合、ゲーム云々というよりは、その他の＋α的要素が異様に充実している点がオイシすぎて、最高に楽しい。筆頭は隠しキャラの NECO。古くからのズームのソフトには必ず登場していたネコ型キャラで、ソイツが 3D になって暴れ回るという、ゲームのシリアスなイメージを一瞬にしてフッ飛ばすイロモノキャラだ。まあ、まずは見るのが一番。さらに非常にシビアな条件下でしか見ることができない NECO マンガ。4 コマ的なお笑いネタだが、ゲームソフトにマンガを入れるという暴挙、さらに 1 コマ 1 コマ CG で作られているという点もポイントが高い。極めつけがオマケで入っている『タイニー・ファランクス』というシューティングゲーム。全 3 面構成のかなりちゃんとしたシューティングで、無敵コマンドや面セレ等の裏技もある。しかし、本筋以外にココまで力を入れるソフトメーカーもズームくらいだろう。

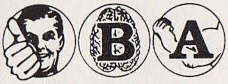
こんなゲーム

攻性プログラムと呼ばれるキャラがサイバースペースで闘う 3D 対戦格闘。パンチ・キック・ガードのシンプルな操作系と、3D ならではの多彩な動き、スピーディなゲーム展開が特徴。破壊力のある必殺技を繰り出すのではなく、あくまで連続技で闘っていくというゲームスタイルで、格闘ゲーム初心者でもそれなりに楽しめる。オマケの充実ぶりには目を見張るものがある。



3D 格闘のひとつの究極形 格闘ファン以外でも楽しめる!

ソウルエッジ



●ナムコ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥5,800●96年12月20日発売

真の意味で 3D 化した格闘

コアな格闘ゲームファンは、このゲームのことをあまり評価していない。いわく、キャラクター間のバランスが悪い、1/60フレームを実現していない、空中コンボが決まらない、などなど。それらは、このゲームで3D 格闘の先駆者である『バーチャファイター』や『鉄拳』的な遊び方をしたための不満ではないだろうか。事実、このゲームこそが 3D 格闘ゲームの最高傑作と評す人すらいるのだ。どうしてこうも、評価が分かれるのだろうか。

本作の特徴は、それまで緊急回避的な意味合いしか持たなかった「避け」が、対戦の駆け引きに組み込まれている点だ。「避け」は動きが横方向であるため、縦方向の攻撃は避けることができても、横方向の攻撃は避けることができない。キャラが 3D というだけでない、真の 3D 空間を前提としたゲームデザインが、コアな格闘ゲームファンを戸惑わせたというのが真相なのかもしれない。

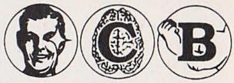
こんなゲーム

伝説の剣・ソウルエッジを巡り、10人の剣士たちが世界を股にかけて闘う 3D 格闘アクション。対戦相手の連続攻撃パターンへの〝読み〟がこのゲームにおいては、大きなウェイトを持つ。連続攻撃のパターンによって、有効な防御方法や反撃方法が変化するからだ。本格派の格闘ゲームであるが、なぜか、「格闘ゲームはやらないけど、このゲームは好き」というファンも多い。



登場キャラクターは強烈&濃厚 ミリオンセラーの原点がここに!

鉄拳 プレイステーション・ザ・ベスト



●ナムコ●MC 容量1●プレイ人数1～2●¥2,800●97年3月28日発売

「濃さ」と「大胆さ」が楽しい

このゲーム、とくにグラフィックが「洋ゲー」的にバタ臭くてかなり濃い。渋いがどこかヘンなキャラクターと、ダイナミックな動き、それが『鉄拳』の味だ。豪快という表現がピッタリの、相当汗くさい格闘ゲームである。

2D格闘ゲームが全盛を極め、多くのバリエーションが氾濫した頃、アーケードシーンでは3D格闘が顔を出し始めた。そんな矢先に発表されたのが、この『鉄拳』である。発売当初は誰もが理解に苦しみ、ナムコの行く末を案じたが、PS版で見事ブレイク。予想以上の人気と支持を得て、3D格闘ゲームの代表格となった。

わかりやすく遊びやすいシステムと、親しみやすくはないが妙に味のあるキャラクター。そして何より、それまでの格闘ゲームにはない豪快さと爽快感を持った本作。それがヒットした理由でもあったが、誰もが続編を遊ぶ今でも、この『鉄拳』は熱狂的なファンに愛され続けている。

こんなゲーム

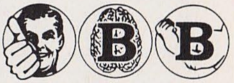
4つのボタンで両手両足を操作するというシステムを提案し、誰にでも遊びやすいように技のコマンドも簡素なものにした『鉄拳』。簡潔なシステムと小気味よいゲーム展開で、本格的ながら手軽に楽しむことができる。登場キャラクターは個性派揃いの8人。彼らは異なる格闘スタイルを持ち、独自の技で戦う。大きな拳と劇画調のキャラクターが強いインパクトを与えた。

※オリジナル版●¥5,800●95年3月31日発売



言わずと知れたヒット作品 PS用対戦格闘ゲームの金字塔

鉄拳2



●ナムコ●MC 容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●96年3月31日発売

すごいパワーアップ

平八は生きていた。前作『鉄拳』のエンディングで、カズヤに千尋の谷底に叩き落とされたはずの平八が、カムバックした。そんな無茶なハナシを当然の如く語ってしまうのが、鉄拳お得意の「何でもアリ」の精神だ。

その精神はゲーム全体に影響を与える。キャラクターは全員一斉にクールな外見となり、動きは目を見張るほど滑らかに。登場キャラクターは総勢24人。各人にPS版オリジナルのエンディングが用意されている。「やる」と決めたら何でもやる、それが鉄拳の精神。こんな豪勢なゲームは、そうそうあるまい。

確実にシステムを進化させつつ、全キャラクターをつくり直し、エンディングムービーまでつけてしまう。多くは語らないが、本作のエンディング（平八）もかなり大胆だ。そんな大改造を施されても、前作からの豪快さは少しも変わらない。まるで突っ走る暴走トラックのようなゲームである。

こんなゲーム

24体のキャラクターとエンディング、多彩なゲームモードに練習モード、数々のウラワザ。とにかくボリューム満点だ。基本システムは『鉄拳』と同じだが、外見が変わってとっつきやすくなり、システム部の改良でプレイ感覚も向上。旧キャラクターにはいくつもの新技も追加されている。鉄拳シリーズが目指す「何でもアリの精神」が大爆発した本作。文句なしの傑作ソフトだ。



縦横無尽にフィギュアが舞う!?派手さと間口の広さが魅力

闘神伝 2plus
プレイステーション・ザ・ベスト



●タカラ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 〜 2 ●¥2,800●96年 8 月 9 日発売

シリーズ随一の完成度

いわゆる格闘ファンにはあまり高い評価を得ていない『闘神伝』シリーズだが、『2plus』は独自性と完成度の調和した良作だ。

もともと、PS 発売当初話題を呼んだ『闘神伝』は、細部の荒さから、フィギュア的なキャラクターが騒がれるだけに終わってしまったが、派手な必殺技に代表される 2D 格闘の要素と、3D であることを最大限に生かした「側転」の導入で、セガの『バーチャファイター』のフォロワーではない新たな 3D 格闘を目指した意欲作だった。

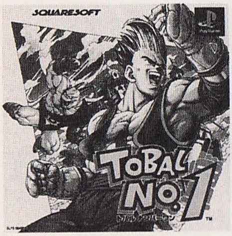
それが『 2 』では、新フィーチャーの追加とともに最大の懸案だったカメラワークが改善され、『2plus』ではさらなるバランス調整に加えて相手の攻撃をボタンでガードできるようになり、充分な完成度を持つ作品となった。もちろんキャラクターの魅力も健在だ。

ちなみに現在では『 3 』も発売され、まったく別のゲームとして楽しめるが、やはり完成度としてはわずかに『2plus』が勝る。

こんなゲーム

「側転」の導入により、空間の広がりを感じさせる戦いを実現した格闘ゲーム『闘神伝』の続編。PS ザ・ベストに選定されるとともにマイナーチェンジが施され、『2plus』となった。アニメ的にデフォルメされた、タカラならではのフィギュア的なキャラクターも魅力。複雑な操作なしで必殺技が使えることや、美形男性キャラクターの充実で、女性ゲーマーにも人気のタイトル。

※オリジナル版●¥5,800●95年12月29日発売



鳥山キャラと本格的立体バトルがひとつになったリアル派格闘

TOBAL NO. 1



●スクウェア● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 〜 2 ●¥5,800円●96年 8 月 2 日発売

本物の格闘技って何だ

格闘技の心得のあるプレイヤーにとって、格闘ゲームほどもどかしいものはない。なにしろ「おれならこうする」と思ったことのほとんどは、ゲーム上の制約によって実現不可能だからだ。たとえば、相手の攻撃を横方向にかわして反撃すること。たとえば、投げられることを回避したり、投げ返したりすること。ゲームがゲームである以上、その制約は受け入れなければならない。が、実在のスポーツをモチーフにするゲームが「リアル」を目標にするなら、プレイヤーの自由度は極限まで広くあるべきではないのか。

その疑問に正面から取り組み、ストレートに表現したのが本作だ。格闘場の上を自由に動け、相手に投げられそうになっても、うまくすればそれを回避できる。格闘ゲームとしては最高の自由度を実現した。反面かなりストイックな戦いになるが、いったん慣れてしまえば、マニアも納得の戦いを繰り広げることが可能だ。

こんなゲーム

格闘ゲームづくりのエキスパート「ドリームファクトリー」と、人気漫画家、鳥山明氏の強力タッグが贈る本格派 3D 格闘。フィールドを前後左右に自由に動き回れる「360度フリーバトル」、投げを回避する「投げ抜け」や「つかみからの攻防」などの斬新な要素を採り入れ、多彩な戦略、自由度の高い戦いを実現。
3D ダンジョンを探索する RPG 風の「クエストモード」も面白い。



決して奇をてらったわけではなく 遊び甲斐ある斬新奇抜な武器格闘

ブシドーブレード



●スクウェア● MC 容量 1 ●プレイ人数 1～2 ●¥5,800円●97年 3 月14日発売

やりたいことをやれ!

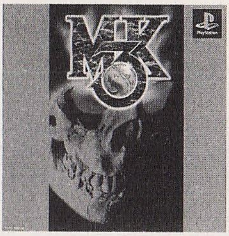
このゲームは格闘というより、本質的にはむしろアクションに近い。走り回ったり剣を振ったりするのが楽しいのだ。格闘ゲームというより、時代劇シミュレータとか、チャンバラアクションとか言った方がいいかもしれない。いわゆる格闘ゲームとして見たら、かなり奇抜なものに見えるのもムリはない。

あまりに自由度が高いため、人間ふたりで格闘せずに、別のルールをつくって遊べたりもする。竹斬り競争、鬼ごっこ、陰踏み……。手には刀を持っているから、振り回すと危ない。相手に当たっちゃったら、当たり所によっては命すら奪ってしまう。子供に真剣を持たせて遊びに行かせるようなものである。

そんなゲームだからこそ、時代劇のような全体の雰囲気も「カイ作」の名にふさわしい。子供のように走り回る彼らの姿が、ビジュアルとのギャップによって妙に笑えるのだ。

こんなゲーム

「命を落とした方が負け」という原則に則り、「体」そのものへのダメージで勝敗が決まる。急所に深く剣を突き立てれば、キャラクターは絶命。制限時間はなく、戦いの場は迷い込んだ城跡すべて。「フリーランニングシステム」により、自由に走り回ることもできる。ひとり用のストーリーモード、ふたり用の対戦モード以外にも、100人斬りを目指す「チャンバラ」モードなどを搭載。



飛び散る肉片、吹き出す血! でも、これのどこが残虐なんだ?

モータルコンバット 3



● SCE ● MC 容量一●プレイ人数 1～2 ●¥5,800●96年6月14日発売

規制について考えてみる

このシリーズが大ヒットしてしまうのも困りものだと思う。でもこの程度の冗談を軽く受け流せるだけの余裕くらいは必要だろう。『モータルコンバット』シリーズを実際にプレイしてみると、残虐さのカケラも感じられないはず。強力な技を決めれば大量に出血するし、とどめの一撃、フィニッシュムーブを成功させれば、あたり一面骨付き肉の特売日のような様相を呈するわけだが、その量が尋常でないために生々しさはない。このバカバカしさを見て腹を抱えて笑うのが、本国でも正当な遊び方とされているのだろう。ロトスコープと同じ要領で実写を取り込めば、ディズニーアニメ並みの生々しさでキャラを動かせたはずなのに、あえてそれをしなかったのは、笑って楽しめるゲームを作りたかったからに違いない。そんな配慮のされた作品に、残虐だとか教育上悪いだとかレッテルを貼ってしまうのは、あまりにも本質が見えていない行為ではないだろうか。

こんなゲーム

すべてのキャラクターが、実写取り込みの格闘ゲーム。それだけならいざしらず、殴れば血が出る、腕を引っ張ればもげる、皮膚は剝ける、もうタイヘンなのである。コスチュームのキッチュさや、色を変えただけと思われる別キャラクターなどは、見ていて涙を誘うはず。格闘ゲームとしてはイマイチな前作までの反省からか、ガッチャ・クラブなど試合中の必殺技も変態なものが多数用意されている。

ACTION

アクションゲーム

10選

- 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ ●コナミ
- ESPN STREETGAMES ●SCE
- 海腹川背・旬 ●エクシングエンタテイメント
- クラッシュ・バンディクー ●SCE
- クレイジーイワン ●EAV
- ジャンピング・フラッシュ!～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻～ ●SCE
- 太陽のしっぽ ●アートディンク
- トンズラくん ●SOLAN
- パラッパラッパー ●SCE
- マジカルホッパーズ ●バンダイ

ACTION

アイデア自由、バラエティー豊かなジャンル

アクションゲームは内容の幅が広い。最近ヒットした『クラッシュ・バンディクー』や『パラッパラッパー』はどちらもアクション。アイデアはさまざまだが、PSの性能を活かし、ポリゴンを駆使した3D感覚あふれる作品が数多くラインナップされている。

飛んだり跳ねたり走ったり アスレチックな「運動系」

PSの代表的アクションのひとつに『クラッシュ・バンディクー』がある。主人公のクラッシュが野を越え山を越え、悪者をやっつけに行くアクションゲームだ。方向キーでクラッシュを移動させ、ふたつのボタンでジャンプとアタックができる。キャラクターのシンプルなアクションをうまく利用して、ステージ内の多彩なトリックやトラップをいかにしてクリアしていくかを楽しむのが、『クラッシュ』の醍醐味。アクションゲームの王道を行く作品である。

『海腹川背・旬』もまた、独特の操作感覚が面白いアクションだ。ポイントは「ゴムひも」と「ルアー」。ゴムひもの先についたルアーを壁や天井にひっかけ、リールを巻いてブラブラとぶら下がったり、ターザンが木のつるを使って森の樹々の間を渡るが如く、離れた場所にある足場へと渡ったりできる。ゴムひもとルアーのアクションで、ステージをパズルを解くようにクリアしていく内容は、『クラッシュ』に通じるものがある。

3Dポリゴンの立体感を活かした作品に『ジャンピング・フラッシュ!』がある。ゲーム性に立体的な高さの概念を取り入れ、ステージを歩き回るときに必要な「ジャンプ」「昇る」「降りる」という操作自体に楽しさを与えている。高い所から地上を見下ろしたり、逆に高いビルを見上げたり、気持ちよくジャンプして、飛び石のように並んだ足場を渡ったり。『クラッシュ』とは異なる、3Dならではのゲーム性を持った作品といえる。

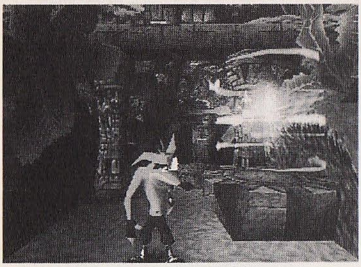
その続編『ジャンピング・フラッシュ!2』は、ステージ内のギミックや表現方法が豊かになったグレードアップ版。操作する楽しみが、さらに大きくなっている。

これらの作品に共通するのは、目的の達成よりもそのために行なうアクション自体に高いゲーム性があるということ。ステージ内でアスレチックのように飛び回ることが、何よりも気持ちいいのだ。

こんなのアリか!? 斬新奇抜なタイトルたち

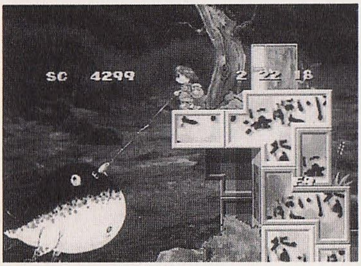
目的がとくにないという変わったゲームコンセプトを持つ『太陽のしっぽ』、リズム感だけをたよりに先生たちとラップで勝負する『パラッパラッパー』、一見妙ちくりんな『DOOM』かと思ったらその実ゲーム性が大きく異なる不気味な殺戮ゲーム『ポエド』。また、ひたすら陽気だがパズルなんだかアクションなんだかよくわからない『トンズラくん』。これらもすべてアクションゲームに含まれる。先ほどの王道とは、似ても似つかない特異なゲーム性を持つものばかりだが、どれも「リアルタ

イム操作で何かをする」ことをメインにしている点で、やはりアクションゲームなのである。
『太陽のしっぽ』は操作自体のゲーム性は低いが、フィールドや世界に込められたメッセージをユーザーが受け取ることで、味わいが深まるタイプのゲーム。この種のゲームは、アクションにはめずらしい。大ヒットした『パラッパ』は「ゲームで音楽する」ということを「リズムに乗ってボタンを押す」という実に単純な方法で楽しませてくれる傑作だ。
『ポエド』は『DOOM』に似てはいるが、シューティングというよりやはりアクション。フライパ



アクションゲームの楽しさを再認識させてくれる『クラッシュ・バンディクー』

ンで敵（ビジュアルがグロテスクで強烈）を殴り殺したり、鉈（なた）でカチ割ったり、とにかく怖い。そんなゲームたちとはまったく縁のなさそうな『トンズラくん』は、陽気でのんき気なアクション。操作簡単、パズル要素が強いので、誰にでも遊べるタイプのゲームだ。ただ、独特の世界観に親しみを持てないと、長く楽しめないかもしれない。
さらにパズル要素を強くすると『3Dレミングス』のようなアクションパズルになる。これは立体空間を巧みに使って、リアルタイムパズルをより複雑に、高度に楽しもうという作品だ。



ビヨーンビヨーンと伸び縮みするルアーのアクションが新鮮な『海腹川背・旬』

さらに特殊な作品に『クレイジーイワン』があるが、これは何が特殊かといえばゲームのストーリー設定が特殊、というか珍奇。ムービーのバカバカしさ加減は突出

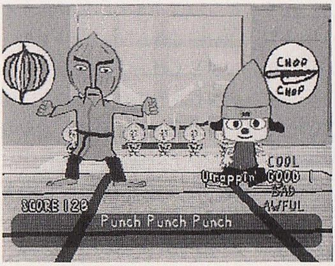


三段ジャンプが癖になる、元祖飛びゲー『ジャンピング・フラッシュ！』

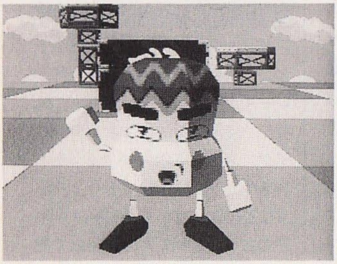


『太陽のしっぽ』。ゲームの目的が提示されないことも、作者からのメッセージ!?

している。
PSのアクションゲームはいわゆるキワモノが充実しており、バラエティー豊か。おもちゃ箱のようなジャンルになっている。



「赤上げて、白下げない……」の平成ハイテクバージョン『パラッパラッパー』



BGM、キャラクター、ユルい内容が和やかなハーモニーを奏でる『トンズラくん』



父を滅ぼすため戦うアルカード
その心の調べはノクターン……

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～



●コナミ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●97年 3 月20日発売

初心者歓迎のシステム

『悪魔城ドラキュラ』と言えば昔のファミコンのゲームだが、その最新作に当たるのがこの作品。とはいえ、決して難しいアクションゲームではなく、初心者にも楽しめるアクション RPG となっている。攻撃、ジャンプ、アイテムなどを駆使して広大な悪魔城を進んで行く……、その過程こそアクションそのものだが、敵を倒せば経験値が上がり、ある程度溜まるとレベルアップして強くなる。これならアクションが苦手な人でも大丈夫だ。ゲームを解き終わったあとでも裏ステージなどが用意されているなど、長く遊ばせる工夫にも好感が持てる。ゲームに同梱の歴代『ドラキュラ』シリーズのミュージックCDもファンには嬉しい。

さて、今回の主人公、アルカードはドラキュラと人間の間に生まれた半吸血鬼。この設定は、菊地秀行氏の『吸血鬼ハンター』シリーズが好きな人にはたまらない。小島文美氏の描く美しいイラスト、声優による名演技も見逃せない。

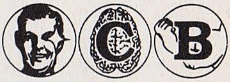
こんなゲーム

アクション RPG となって復活したシリーズ最新作。高難度だったこのシリーズの常識を打ち破り、初心者でも充分楽しめる難易度になった。再び復活したドラキュラを倒すため、その息子アルカードが戦いを挑む。謎の失踪を遂げたかつての戦友リヒター・ベルモンドはどこへ？ そして、再びドラキュラが復活した理由は？ ストーリー的にもゲーム的にも充分楽しめる作品になっている。



健康優良不良少年少女向け
アメリカ産不道徳レースゲーム

ESPN STREETGAMES



● SCE ● MC 容量 2 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥5,800●96年5月24日発売

子供にもわかりやすい

入口は広いが出口は狭いという、アメリカの大学のようなゲームである。マニュアルを読まなくともプレイできるが、1位になるのは難しい。このへんのサジ加減があっちのゲームの特徴。

とにかくばかばかしい。レースしながら殴り倒せるというのは、かの『ロードラッシュ』にも存在したフィーチャーだが、こちらは競っている人数が多く、それゆえ陰惨にはならずユーモラスだ。ニワトリやうさぎをひいてしまうことだってあるし、乾燥したわらの塊が道を転がってたりする。ジャンプしてゲートを通過すると点数が加算されるが、このときの音はレジスターのそれだ。なかなか気が利いている。

何も 1 位を目指して顔をゆがめて走るばかりが能じゃないよ、もっと楽しくやろう、と話しかけているようなこのゲーム。きまじめな日本人には、あまり向いていないのかもしれない。軽い気持ちで楽しむのがベストだ。

こんなゲーム

アメリカのソニー・インタラクティブ・ステュディオで開発されたレースゲーム。普通のレースと異なり、使用するのはマウンテンバイク、スケートボード、インラインスケート、ストリートリュージュなどのストリート系レース・ギアである（どれをどのレースで使ってもいい)。走るだけでなく、パンチやキックを駆使してライバルを倒すこともできる。



スーパーファミコンの名作アクションがPSで復活!

海腹川背・旬

●エクシング●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●1997年2月28日発売

ラバーリングアクションとは?

ゴムのついたルアーという奇妙な道具を天井に引っかけて、ブラブラと揺れながら伝ってゆく主人公、川背さんのアクションが非常にカワイイ。しかし、見た目とは裏腹に、クリアするにはかなりの練習が必要。川背さんがぶら下がった状態で、左右に揺れるゴムの長さを調節しながら、タイミングを合わせてゴムを縮め、遠心力により速度を上げたところでルアーを外す。そして遠く離れた足場へ長距離ジャンプ! ……書くだけでもややこしいが、この動作をマスターしてしまえば、あとは練習次第でクリアまで一直線。1度行ったことのある面を遊べるプラクティスモードのおかげで練習は何度でもできる。各自のテクニックに合わせてコースが選べるのも親切だ。タイムアタックなど、クリア後の楽しみも尽きない。面と面の間には玉露園その他の企業のコマーシャルが挿入されているところもある。このCMもなかなかシュールで面白い。

こんなゲーム

以前スーパーファミコンで発売され、カルトな人気を誇った作品のPS版。ゴムのついた"ルアー"を壁や天井に引っかけることで、主人公の体を引っ張り上げ、様々な障害が設置されたステージを進んで行くという、一風変わったアクションゲーム。ルアーの使い方がポイントで、慣れるとフィールド中を自由に動き回ることが可能。面構成にもパズルを解くような楽しさがある。



宇宙初!? 奥スクロール採用ジャングルをひた走れ!

クラッシュ・バンディクー

●SCE●MC容量1●プレイ人数1●¥4,800●96年12月6日発売

流れゆく景色1.5倍の疾走感!

奥スクロール採用の最大のメリットは、キャラとの一体感、疾走感である。とくに疾走感はタテ、ヨコスクロールの比ではない。流れていく景色、ぐんぐん近づいてくる動物たち。ジャングルの湿った緑の匂いが鼻孔をくすぐる、そんな錯覚さえしてしまう。さらに『クラッシュ・バンディクー』には、疾走感をあおるさまざまな工夫が凝らされている。通常の1.5倍のスピードで走るイノシシに乗り、ジャングルをひた走る強制スクロールステージ、大岩に追いかけられて必死の形相で手前に失踪するステージ。アップテンポのBGMも高揚感をあおる。また、2ボタンでOKという操作のシンプルさもスピードを殺さないための工夫と言える。同じ3Dアクションの『マリオ64』が、まっすぐ歩くことすら難しいのに対し、こちらはいたって簡単。やっぱりゲームはこうでなくっちゃ!という爽快感があるのだ。初めてゲームをやった時の楽しみをたっぷり味わえる。

こんなゲーム

ヨコ、タテのみだったアクションゲームのスクロール画面に、3Dの「奥ゆき」を持ち込んだ作品。悪の科学者に捕まった恋人・タウナを助けるため、島に平和を取り戻すために立ち上がったフクロネズミ、クラッシュの奮戦アクション。ジャンプとスピンアタックのふたつの動作で全ステージをクリアできるというシンプルな操作のため、初心者からマニアまで楽しめる。



平均的アメリカ人の3大好物がこの1本のゲームに濃縮!!

クレイジーイワン

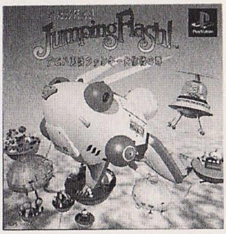
● EAV ● MC 容量 1 ●プレイ人数?●¥5,800●96年10月 4 日発売

存在自体がタチの悪い冗談

このゲームを許せるか許せないかは、主に NHK なんかでやってるアメリカの B 級コメディ作品を楽しめるかどうかに似ている。あの手のコメディを楽しむには、そのときどきのアメリカの大まかな空気をつかんでないといけないように、この『クレイジーイワン』を楽しむにも、アメリカのゲーム界の流れを押さえておく必要がある。彼らが大好きな 3D シューティング、パワードスーツ、対ロシアギャグといった、3つの要素をすべて合わせ持つ本作は、アメリカ人の病んだ精神への警鐘として受け取る必要がある……はずもなく、素直に笑って楽しめばよろしい。CG のレベル自体は映画並みに高いのに、こんなくだらない話をやってしまう時点で大バカだ。ゲームとして見た場合でも、3D シューティングのくせに 2D シューティング並みのかわしのテクニックが必要というのも無茶だ。はっきりいって誰にも薦められない。でも愛すべき作品である。

こんなゲーム

舞台は異星人の侵略を受けつつある近未来。各国の軍が壊滅するなか、ロシア軍は最終兵器の投入を決定した。スチール・コサック・パワースーツ(!)である。ただこのスーツにはひとつの欠点があった。運用時のストレスが大きく、パイロットの精神を汚染することである。そこで、パイロットには元から狂っているイワン少佐が選ばれた……。設定からしてクレイジーな 3D シューティング。



ジャンプ一発気分爽快 これぞまさしく3D アクション

ジャンピング・フラッシュ! ～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻～

● SCE ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●95年4月26日発売

お散歩気分で楽しもう

PS のマスコットとして人気の「ムームー星人」は、この『ジャンピング・フラッシュ!』に登場するキャラクターだ。このゲームの悪の親玉は、ムームー星人たちをいじめる極悪ジジイ。その名も「アロハ男爵」。彼の悪行に耐えかねたムームー星人たちは、宇宙区役所に苦情を出す。区の要請で、キミはウサギ型ロボット「ロビット」で、男爵退治に出かけるのだ。

そんなユルーいストーリー設定のもとに登場した『ジャンピング・フラッシュ!』。ストーリーがユルければキャラクターもユルい。ゲーム内容はと言えば、これまたユルいのである。ステージにあるニンジン型の POD を集め、ゴールに行くだけ。実に単純だ。

エンディングを見ようと躍起になってプレイする必要はなく、クリアそっちのけでウロウロ、ピョンピョンやってても充分満足できる。だから万人向けだと言うつもりはさらさらない。が、しかしこれは誰がやっても面白いはずである。

こんなゲーム

ストーリーやキャラクターもさることながら、本作はその操作感覚が実に気持ちいいアクションゲームである。ショットとジャンプによる踏みつぶしを武器に、プレイヤーはステージ内に配された4つの POD を集めてゴールへ向かう。そうして3つステージをクリアすると、ボスが登場。ボスを倒せばワールドクリアとなり、ムームー星人たちの楽しいムービーが見られる。タイムアタックもあり。



ユーモアと実験精神に満ちたアクションゲームの野心作

太陽のしっぽ

B C

●アートディンク● MC 容量 2 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●96年4月26日発売

ゲーム記号の破壊

主人公の原始人が、広大な原野を思うがままに駆け、狩り、食べ、眠る。そのシンプルな内容ゆえに、逆にゲームとしては型破りである。『アクアノートの休日』の飯田和敏が、そのコンセプトを発展させた２作目だが、テイストは１作目とかなり違っている。調子っぱずれで、ユーモラス。

ゲームには、さまざまな暗黙の了解がある。RPG で画面が揺れれば、敵の攻撃を受けた印。アクションゲームで攻撃がヒットしたときには、ギザギザの光（?）が表示される。そうした記号の多くは、マンガやアニメから持ち込まれたものだが、ゲームにはゲームなりの、暗黙の記号体系というものがあった。『太陽のしっぽ』は、意図的に、こうした体系を破壊し、混在させることで、独特の乱調を生み出しているのだ。単純に遊んでいても、その暴力的なゲーム性が愉快だが、ちょっと頭をひねってみれば“コンセプト面でのバイオレンス”も楽しめるはずである。

こんなゲーム

主人公は原始人。地面に落ちたエサを食べればパワーアップし、狩った獣の肉で体力を回復する。肉を村に持ち帰れば、住民（リザーブのキャラクター）を増やすこともできる。そして、マンモスを倒して牙を持ち帰り“象牙の塔”を築く、というのがとりあえずの目的である。アクションゲームとして単純に楽しむこともできるが、アート的に読み解くための仕掛けも、豊富に用意されている。



出演：奇妙なキャラクターたち 内容：よくわからないけど明るい

トンズラくん

C C

● SOLAN ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●95年9月6日発売

ヘビーゲーマーお断り!?

このゲームは何だろう。メーカーの公式リリースによると、ジャンルは「脱力アクション」。登場キャラクターはデカい頭に手足がついた奇妙なキャラクターたちばかり。この世を混乱させるために生まれたと勘ぐられてもおかしくはない。しかし、『トンズラくん』はそんな策略さえも持たずに登場した、間違いなく脱力もののアクションゲームなのである。

人間、笑っている時には力が入らない。それすなわち脱力状態。そう、脱力アクション『トンズラくん』は、そうして笑って力を抜いて遊ぶ、もしくは力を抜いていても遊べるゲームだったのだ。陽気な BGM、憎めないキャラクター、全然難しくないゲーム、すべては脱力のためにある。そんなゲームがあってもいいじゃないか。いや、なければならない。いろいろなことに疲れた人にも、お勧めする。「こんなゲームが出るとは世も末だ」と思った方々、ちょっと疲れているかもしれませんよ。

こんなゲーム

プレイヤーは「トンズラくん」を操作して、フィールド上にあるいろいろな障害を乗り越えて、「トンズラちゃん」に会いに行くのが目的。ブロックを積んだり、投げたり、動かしたり。どうにかしてトンズラちゃんの元にたどり着けば、次のラウンドに進める。パズル要素の強い面もあれば、アクション性の強いステージもある。とにかくトンズラちゃんに会うためにいろいろやる。そんなゲームだ。



クールでキュートな前代未聞のリズムアクションゲーム!

パラッパラッパー



●SCE ●MC容量1～15●プレイ人数1 ●¥4,800●96年12月6日発売

リズム感がすべて!

「ゲームなんかやってるヤツ＝暗くてダサくてまるでモテないオタク野郎」というのは、OLなんかやってるごく一般的な女性のあいだでは、まだまだ根強く残る迷信(事実？）だが、そんな彼女たちの目からウロコをはぎ取る、クールでキュートなゲームがコレ。

ゲームシステムはいたってシンプル。リズムに合わせてボタンを押すと、パラッパ君がラップをキメキメ。最初はゲーム中の先生たちのお手本を真似するだけでいいのだが、コツをつかむまではなかなか大変。カノジョにコントローラを持たせてヘロヘロになったところで、アドリブプレイでもキメて見せれば、彼女のキミを見る目も変わってくるはず！　主人公のパラッパ君が、あこがれのサニーちゃんのハートを射止めたときには、プレイヤー自身も……(？)。

もちろん、そんな下心を抜きにしても、だれもが新鮮な驚きとともに新たな楽しみを発見できる画期的なゲームである。

こんなゲーム

リズムに合わせてボタンを押すゲーム。ポップアートの雄、ロドニー・グリーンブラットの手によるキュートなキャラクターが紙のように動く様子や、元ＰＳＹ・Ｓの松浦雅也による、ラップに合わせてバッキングまで変化していく音楽など、アーティスティックであると同時に技術的にも非常に高度な作品。コアなゲーマーから、それまでゲームに触ったこともない女性にまで、幅広く人気のゲーム。



カメラアングルがグリグリ変化アメリカ産の良質アクション

マジカルホッパーズ



●バンダイ●MC容量―(パスワードコンティニュー)●プレイ人数1 ●¥6,800●97年2月28日発売

もう少しで傑作か?!

言ってしまうと、システムはスーパーマリオなのだが、3Dポリゴンを使った演出や仕掛けを使うと、こんなにも新鮮に表現されるのか、と本当に感心させられた。

たとえば、数10メートル級のジャンプをすれば、カメラが引いて、米粒みたいな主人公を地上から見上げるように画面に映し出す……。このように、絶妙なタイミングで、絶妙なカメラワークで見せられると、まるでスケール感が違うのだ。

ステージ構成は巧妙かつ意地悪。仕掛けや敵などの配置も、実にやりごたえがあるのだが、意地悪すぎて、難易度がかなり高くなってしまったのは頂けない。

おそらく、日本の代表的なアクションゲームを研究したのだろう。「海外モノ」と構えなくても違和感なくプレイできる。これで難易度さえ調整されていれば、自信をもって万人にオススメしたい1本。その一点に目をつぶれば、『クラッシュ・バンディクー』と肩を並べる良質アクションだと思う。

こんなゲーム

アメリカのクリスタルダイナミクス社制作。すべてが3Dポリゴンとディズニー調のパステルカラーで描かれており、美しい世界感を形成している。

主人公は特徴の違うふたりからひとりを選択。アイテムを拾って特殊能力を使いながら悪者の本拠地へと向かう。システムがオーソドックスな分、とっつきやすく、操作も簡単。練られたステージ構成は、プレイヤーを飽きさせない。

RPG

ロールプレイングゲーム

10選

- アーク・ザ・ラッドII ●SCE
- キングスフィールド ●フロム・ソフトウェア
- キングスフィールドII ●フロム・ソフトウェア
- 幻想水滸伝 ●コナミ
- スペクトラルタワー ●アイデアファクトリー
- BASTARD!! ～虚ろなる神々の器～ ●集英社・セタBASTARD!!制作委員会
- ファイナルファンタジーVII ●スクウェア
- ポポロクロイス物語 ●SCE
- 女神異聞録～ペルソナ～ ●アトラス
- ワイルドアームズ ●SCE

RPG

試行錯誤が生み出した個性的ロープレの宝庫

総数三十本あまりという、他のジャンルと比較すると極端に少ないプレイステーションRPG。プレイステーション登場以来の不毛の時代を経て、今やっとその夜明けを迎える。

長かったRPG不毛の時代

正直なところ、プレイステーションのRPGはかなり長い間、不毛だったといえる。本数も少なければ内容も怪しいものばかり。初期に発表されたRPGソフトには、とくに妙なものが多い。『藤丸地獄変』しかり、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』しかり。しかし、もちろんそれにはそれなりの理由がある。RPGというジャンルに限らず、プレイステーションというハードで何ができるのか？　作り手たちがハードの力を少しずつ確認しながら、その可能性を模索していた時代だったからだ。

そうした陽の当たらない努力が、今年の傑作『ファイナルファンタジーVII』へと結実する。これについては後述するが、RPGが短期間では制作できないということも踏まえれば、長き不毛の時代にも納得がいくだろう。時間をかけて進歩しているという好例が、『キングスフィールド』、『アーク・ザ・ラッド』シリーズだ。『キングスフィールド』の場合、プレイヤーの取っつきやすさは明らかに『I』〜『III』の順で向上している。『アーク』は、『I』ですでに万人向けのゲームとして完成していた。正直言って意外だったが、『II』ではシステム系が大きな進歩を見せている。

確実に進歩しているプレイステーションのRPG。そして、同時にプレイステーションらしさ、カラーというものが次第に確立されつつあるようだ。はじめに怪しいソフトが多いと書いたが、この〝怪しい〟というのが、プレイステーションRPGのカラー、キーワードだ。初期においては試行錯誤の結果として怪しくなってしまったものが、今では確信犯的に怪しくなってきている。では、いったいどこがどう怪しいのだろうか？

ようやく見えてきたPSらしいRPG

『アーク・ザ・ラッド』で産声を上げたプレイステーションRPGだが、独特の色合いを最初に出したソフトは『ビヨンド・ザ・ビヨンド』に他ならない。ゲームとしては、今ひとつの感は否めないのだが、アクションゲームのようにボタンを連打しながら思わず「ビヨビヨ」と言ってしまう怪しさ。

そして『藤丸地獄変』では、アジトでの特訓シーンにそこはかとない怪しさを感じることができるだろう。もっとも、それらは前述のようにつくり手の試行錯誤の賜物であった。そして時は流れ、明らかに狙った怪しさが登場する。『ポポロクロイス物語』、『スペクトラルタワー』、『ヴァンダルハーツ』等々。キャラクターは可愛いのだが、決して子供向けとは言い難い

ギャグに満ちている『ポポロクロイス』。一万面というとんでもない数のダンジョンと、ちょっと不気味系のキャラが印象深い『スペクトラルタワー』。プレイステーションには珍しく、真っ赤な血飛沫が噴水のように吹き上がる『ヴァンダルハーツ』。そこには、プレイステーションの性能を理解し、新しいRPGをつくり出そうという意識が感じられるのである。

今、プレイステーションRPGは、こうした〝怪しさ〟のうちに不毛の時代を乗り切りつつある。当初は色モノとしての怪しさにすぎなかったものが、次第にプレイステーションらしさへと変貌を遂げようとしているのだ。

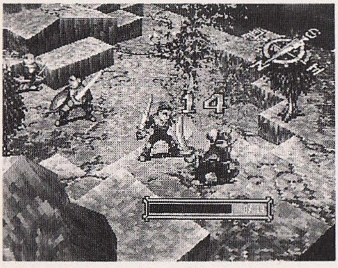


プレイステーション RPG の原点『アーク・ザ・ラッド』。ベスト盤になって安いのでぜひプレイを

もちろんRPGのメインストリームを歩む作品の数々も忘れることはできない。そこには『キングスフィールド』シリーズがあり、『女神異聞録〜ペルソナ〜』が、そして『ファイナルファンタジーVII』がある。

PSのロープレは活気あふれる今が旬

まず何をおいても『キングスフィールド』を挙げなければなるまい。プレイヤーがキャラクターの視点で行動する3D視点RPGだ。しかし『キングスフィールド』がこれほどヒットしたのには大きな理由がある。何よりも行動の自由度が高い。モニターに再現された幻想の大地を、まるでプレイヤーが実際に歩いているような感覚に陥るのである。発売当初は話題に上らなかったが、口コミで次第にファンを増やしていった所以である。プレイステーションの力をいかんなく発揮したソフトと言えるだろう。


『ヴァンダルハーツ』は、血飛沫だけではなく、キャラの顔も何となく怪しい

同じく3D視点の名作と言えば、『女神異聞録〜ペルソナ〜』である。『キングスフィールド』のような自由度はないが、女神シリーズにしては難度が抑えられたゲームバランス、そして何より現実感あふれる高校生の主人公たちによって、これまでシリーズに触れたことのないユーザーにまで裾野を広げることに成功した。


今やプレイステーションの顔となった『キングスフィールド』シリーズ

その後発売された『BASTARD!! 〜虚ろなる神々の器〜』、そして2Dフィールドを歩くスタンダードスタイルの『ワイルドアームズ』、『アーク・ザ・ラッドII』等々。これらはもちろん、ゲームとして新しい要素を模索しつつ、しかもRPGらしさを失わない落ち着いた作品と言えよう。

そして『ファイナルファンタジーVII』。今のところ、プレイステーションで可能と思われる表現の頂点に立つソフトである。

その後には、『ウルティマアンダーワールド』や『ネオリュード』といった秀作が続き、〝怪しい〟ソフトからはじまったプレイステーションのRPGは、今も怪しさを内包しながらも、充分に楽しめるソフトラインナップへと充実した。他のジャンルに比べれば、まだまだタイトル数は少ないが、その目覚ましい成長はますます勢いを増すに違いない。



新システムが目白押し 第一部から大きく進化

アーク・ザ・ラッドII

●SCE ●MC容量2～6 ●プレイ人数1 ●¥5,800 ●96年11月1日発売

生まれ変わったアーク

プレイステーションの黎明期に登場した『アーク・ザ・ラッド』の1作目に対する大方の反応は、スーパーファミコンのRPGとそうたいして変わらないな、というものだった。プレイステーションにおける、記念すべきRPGの夜明け。そんな感覚だけで喜んでいたように思う。試行錯誤のひとつとして大きな意義を持つ作品ではあるが、大傑作とはならなかったのである。

それが、わずか1年半弱の間にここまで進歩していたのだ！ ストーリーの決着をつけるのは当然としても、システムの進化が非常にオイシイ。モンスターを仲間にできたり、前作のキャラをコンバートできたりetc. いろんなゲームのいいところのてんこ盛りといえばそれまでだが、そのサービス精神はあなどれない。前作を次世代機初の本格RPGを作ることになった作り手の自己満足のゲームとすれば、アークIIは明らかにユーザーを意識した、エンタテイメントである。

こんなゲーム

アーク・ザ・ラッドの完結編。とはいっても、今回の主人公はアークではなくエルクという少年である。もちろん前回のキャラたちもアークともども全員登場する。しかも前回のクリアデータを使用することによって、強く育てたアークたちを最初からクリアレベルで登場させることができる。もちろん単体でも楽しめるが、結末に納得するためにも、前作からプレイすることをお奨めする。



『キングスフィールド』3部作のスピリットとなった第1作目

キングスフィールド

●フロム・ソフトウェア ●MC容量5 ●プレイ人数1 ●¥6,300 ●94年12月16日発売

先駆者であることの憂鬱

プレイステーションの黎明期、ひっそりと登場したこの作品。今やFFと並び、プレイステーションを代表するRPGとなった感がある『キングスフィールド』シリーズの第一作である。

冒頭に「ひっそりと」と書いたが、この作品は正当な評価を受けるまでに長い時間を必要とした。その方法論、色彩感覚が当時のゲームの文法から大きく外れていたのだ。くすんだようなグラフィックの色合いは、陽光あふれる外界から遮断された墓所の雰囲気を表現するのに必然のものであったはずだし、3D酔いを最少にするための配慮もあったのだろう、ゲームに登場する物体を、すべて3Dにするという試みも現在の流れを先取りしている。あたりまえのことだが、技術そのものよりも、技術を駆使する人間の表現力の方が重要なのである。そして、作品を享受する側が、感性を硬直させないことが、ゲームの進化のために何よりも重要なのだ。

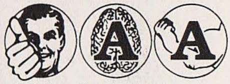
こんなゲーム

傭兵・ジャンが王家の墓所を探索する3DリアルタイムRPG。墓所に湧きだした魔物を倒しつつ、各所にしかけられたワナや謎を突破し、消息を絶った父を探すというのがゲームの流れ。RPGといっても敵と自分が交互に攻撃しあうわけではなく、相手の攻撃をかわしながら、こちらの攻撃が当たるように移動する必要がある。武器の長さの概念もあり、当然、長い武器は遠くの相手にも届く。



開花した「キングス」の方法論 シリーズ三部作中の最高傑作

キングスフィールドII
プレイステーション・ザ・ベスト



●フロム・ソフトウェア●MC容量2●プレイ人数1●¥2,800●96年8月9日発売

3DRPGの最高傑作

ゲーム史上に燦然と輝く3DRPGの傑作。当初、国内でのセールスや評価はそこそこだったが、'96年春、まずアメリカでブレイクし、各誌が絶賛。プレイステーション・ザ・ベスト第一弾のラインナップにセレクトされたことも記憶に新しい。

より緻密になったポリゴン表現は、さらなるゲーム性を産み出すこととなった。一例を挙げよう。従来のゲームでは、穴からの落下はほぼ死とイコールで結ばれていたものだが、本作には死を免れる方法も用意されている。そして、穴の底に物語の鍵が隠されていることもあるのだ（もちろんそこにいたるためのヒントは用意されている）。それらの新要素が、ユーザーによっては説明不足に感じられたかもしれない。いまだにこの作品に対する質問は、後を絶たないという。英雄の所業であるはずの冒険行を、プレイヤーが擬似体験するためには、それなりの代償がいるということだろう。

こんなゲーム

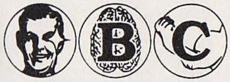
前作で墓所から発掘された魔剣・ムーンライトソードをめぐる物語。メラナット島を支配する教王によって盗まれたムーンライトソードを奪還するため、ジャンの親友アレフが島へと向かう。基本的なシステムは前作から踏襲されており、リアルタイムで敵の攻撃をかわしつつ、攻撃するというもの。魔法などの習得方法に多少変更が加えられており、従来のRPG的な楽しさも合わせ持った。

※オリジナル版●¥6,300●95年7月21日発売



英雄、奸臣、豪傑入り乱れてのピカレスクロマンRPG

幻想水滸伝
プレイステーション・ザ・ベスト



●コナミ●MC容量2●プレイ人数1●¥2,800●96年11月29日発売

痛快!エンタティメントの王道

最近、どのRPGも似たり寄ったりでうんざりだとお嘆きの方は、「幻想水滸伝」をプレイしてみてはいかがだろうか。このゲームのプレイ感覚は、普通のRPGとはひと味違う。とにかくテンポがよいのだ。

ロード時間の短さはもちろんのこと、原典の水滸伝ばりにメリハリの効いたストーリー展開もさることながら、特筆すべきは戦闘シーンのスピーディーさだろう。普通のRPGのように個々の戦闘結果が順番に処理されるのではなく、同時に起こった行動は並列処理される。つまり、プレイヤーキャラAが敵Aに攻撃するのと同時に、敵Bがプレイヤーキャラ Bを攻撃しているといった状態になるのだ。このシステムのおかげで、敵味方入り乱れたチャンバラのような感覚が生み出されるのである。

いわゆる大作系のRPGがグラフィカルな演出にばかり気をとられ、戦いの躍動感を失っているのとは対照的な進化の方向であろう。

こんなゲーム

主人公は、帝国軍大将軍テオ・マクドールの息子。水滸伝で言えば林冲といった役回りである。彼は親友の死をきっかけに、帝国打倒を目指す解放軍へと身を投じる。全部で百八人いる仲間を居城に集めつつ、帝国軍と戦うというのがおおまかな筋だ。「突き返し」システムの存在で気の抜けない通常戦闘、カードバトル感覚の集団戦争と、ふたつの戦闘システムを持つ。ザ・ベストに選ばれた一本。

※オリジナル版●¥6,800●95年12月15日発売



旅人は地上1万階で何を見る!? 運だめし RPG

スペクトラルタワー



●アイデアファクトリー●MC 容量 1●プレイ人数 1●¥5,800●96年10月4日発売

単純作業の麻薬的快感

単純作業に溺れる快楽、というのはたしかに存在する。ひたすらノートの文字を書き写したり、ただただ線を引き続けたり。誰かに頼まれて始めたそんな作業が、続けるうちにキモチよくなる。やめてもいいと言われるとどこかしらもの足りなさまで感じる。そんな経験をした人は、少なくないだろう。『スペクトラルタワー』は、そんな単純作業の快感を追求したソフト。RPG にありがちな「ロマンあふれる波瀾万丈のストーリー」や「キャラクターの成長を楽しむ」といった要素は限りなくゼロに近い。戦闘→カギ入手→上階へ、という「作業」を楽しむことこそが目的と言っていいだろう。1階1階、マス目を塗りつぶすようにフロアを制覇していく陰湿な喜び。「うわー、まだこんなに残ってるよ」と嘆きつつ、片頬に浮かぶ淫靡な笑み。爽快感とは無縁のマゾヒスティックな快楽は、塔同様、一度入り込んだら抜け出すのは難しいはずだ。

こんなゲーム

世界各地に点在する塔をひたすらのぼり詰めるゲーム。最終的に地上1万階の塔を制覇するのが目的だ。塔の各フロアは入るたびに構造が変わるため、何度プレイしても新しい楽しみが得られる。サイコロ式の戦闘（出た目により勝敗が決まる）を採用したり、ゲーム開始前に入力した任意の番号によって主人公キャラが変わったり、と独特のシステムも新鮮。今秋には第2弾の発売も決定している。



サウンド・ノベルのような静謐さをたたえる詩的 RPG

BASTARD!! ～虚ろなる神々の器～



●セタ・集英社/バスタード!!製作委員会●MC 容量 2●プレイ人数 1●¥6,800●96年12月27日発売

文学系 3D 迷宮派?

『バスタード!!』だから、D・S(ダークシュナイダー）がギャーギャー叫びまくってアニメーションするアクション RPG かと思ったら、それは大間違い。

リアルに描き込まれた 3D のフィールド MAP、立体的な陣形の概念を導入した戦闘、そしてサウンドノベルのようなイベント場面は、本作がきちんとゲームとして自立していることの証明だ。

シナリオを手がけているのがベニー松山氏だからということもあるが、全体のコンセプトは『ウィザードリィ』を現在あるべきシステムに昇華したらどうなるか、である。従来の RPG では前列と後列しかなかった戦闘におけるフォーメーションの設計も、4×4マスの中にキャラを並べる“陣形”に進化した。

一部、雑誌のレビューで操作系が重たいという指摘もあったが、LR ボタンを併用することで、その問題は解消される。ボリュームがあるので時間のある人向けか。

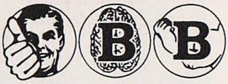
こんなゲーム

週刊少年ジャンプに連載されていた人気コミックス『バスタード!!』のゲーム化。原作に登場するサブキャラクターたちの出生の謎を解きあかすオリジナルシナリオを、小説ウィザードリィ『隣り合わせの灰と青春』『風よ、龍に届いているか』(小社刊）で知られるベニー松山が執筆している。ゲームシステムは 3D のコマンド入力式戦闘の RPG で、陣形という概念を採り入れているのが大きな特徴。



超級インタラクティブムービー 泣く子も黙る、RPGの頂点

ファイナルファンタジーVII



●スクウェア●メモリーカード容量1〜15●プレイ人数1●¥6,800●97年1月31日発売

大河RPGシリーズの集大成

ファイナルファンタジーというゲームは、シリーズを通して、決して実験的な作品ではない。むしろ極めてオーソドックスなRPGなのである。ATB（アクティブタイムバトル）という画期的なバトルシステムを生み出してはいるが、基本は純然たる冒険絵巻だ。剣が舞い、魔法が飛び交うファンタジーの世界を再現するため、つまりは途切れることない怒涛のストーリーと迫真のバトルシーンのために、最高の技術を費やしてきたのだ。そしてその集大成が『FF VII』なのである。前作までよくいわれた、ストーリーの希薄さも今回は感じることがない。相変わらずのイベントの嵐の中、1本の柱が常にプレイヤーに提示されている。プレイヤーは迷うこともなくストーリーを追い続けることができるだろう。そして、幻想の世界を再現するのは感動のムービーと驚異のグラフィック。そこにあるのは、双方向性というスパイスの効いた映画である。

こんなゲーム

もうおなじみ、ファイナルファンタジーシリーズの7作目。極めて精緻なグラフィック、細やかに演技するポリゴンキャラクター、随所に挿入されるCGムービー、すべてが他に類を見ないクオリティでプレイヤーに迫る。システム面では、これまでのクリスタルや魔石に代わる、マテリアという新システムによって各キャラの個性化を実現。すべてにおいて新しい、評判どおりの大作RPGだ。



自称ファンタジーRPGに喝 徹底したメルヘン表現に脱帽

ポポロクロイス物語



● SCE ● MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●96年7月12日発売

RPGの表現力の限界に挑戦

メルヘンのてんこ盛り、というイメージのため、敬遠している硬派ゲーマーもいるのでは？　しかしこの作品に関して、食わず嫌いはあまりにソン。敵とのエンカウント率、イベントの発生率など、バランスの良さはピカイチ。経験値稼ぎもそれほど必要ないので、地道な作業が苦手な人でもOKだ。

しかし、この作品で最も注目すべきは、その「メルヘン表現」だろう。RPGの舞台は大半が「おとぎの国」。といいつつ、実際にファンタジーを表現しきれているソフトはどれだけあるだろう。伝説の勇者が主人公ならファンタジーなのか、キャラが二頭身ならメルヘンなのか!?　味方の魔法に耳をふさいでしゃがみこみ、もぞもぞとベッドに潜り込む『ポポロ』の表現には及ぶべくもない。

剣と魔法＝ファンタジーという短絡的解釈が許されるのは、『ポポロクロイス』以前まで。こんな「メルヘン」な作品の後、「ファンタジックRPG」は一体どうする？

こんなゲーム

剣と魔法のファンタジー世界を舞台にした正統派RPG。ポポロクロイス王国の王子・ピエトロの母親探しがメインストーリーだ。ヘックスを利用した戦略性の高い戦闘、クォータービュー方式のマップが特徴。外国の絵本のように緻密に描き込まれたグラフィック、膨大なアニメパターン、400以上もの多彩なイベントも話題に。原作は田森庸介氏による同名のコミック。朝日小学生新聞に連載されていた。



ライトユーザー向け「女神」はやっぱりハード!!

女神異聞録 ～ペルソナ～

●アトラス● MC 容量 2 ●プレイ人数 1 ●¥6,800●96年 9 月20日発売

まずダンジョンありき

過去の女神シリーズと比べると、あの頭痛のするような難しさはない。ストーリー上、進むべき道を見失うこともなければ、ダンジョンの中で複雑なトラップを前に途方に暮れることもないだろう。その上自動マッピング機能（画面上のダンジョンマップ）まで装備されているというきめ細やかなサービスぶりである。

しかし腐っても女神シリーズ、決して楽なゲームというわけではない。やっぱり主役は広い広いダンジョンなのだ。ゲームとしての難易度はたしかに低く、「ライトユーザーを意識した」という制作者の意図は達成されているが、女神シリーズの名にかけて、ユーザーにおもねるようなヤワなダンジョンは作れなかったのだろう。だからこそ、結果としてコアな女神ファンにも受け入れられたのだ。

悪魔合体でも属性システムでもない。初めにダンジョンありき。この女神の基本姿勢を貫いたペルソナは偉い！

こんなゲーム

なんの変哲もない平凡な街、御影町を襲う大異変。地鳴りと共に街にあふれかえる悪魔たちに、思春期という多感な時期を迎えた少年たちが挑む。テーマは青春。傷つき、励まし合う彼らの成長の物語である。おなじみ女神転生シリーズの最新作だが、シリーズを知らなくとも全く問題はない。シリーズの特徴だった高い難易度も比較的低く抑えられ、初心者でも充分楽しめるはずだ。



荒野をさすらう渡り鳥 西部劇風剣と魔法の RPG

ワイルドアームズ

● SCE ● MC 容量 1 ～15●プレイ人数 1 ●¥5,800●96年12月20日発売

これぞ剣と魔法の底力

ありきたりの設定ではある。平和な世界に魔物がやってきて、運命の戦士たちがそれをやっつける……。ところが、プレイしてみてあらビックリ。この面白さは何だろう？　ゲームクリエイターの多くが新しくてオリジナルなスタイルの確立にやっきになっている一方で、古きよきゲームシステムの中にもまだまだ洗練の余地と潜在能力があるのだなと思わせてくれるゲームである。

たとえばマルチオープニングという工夫、バトルシーンのカメラワーク、バトルのエフェクト等々。マルチオープニングは、各キャラクターの背景や人となりをつかむ糸口になるだろうし、それによってプレイヤーは、物語により一層引き込まれることになる。バトルシーンでは、コマンド RPG の動きの乏しさを補うかのような変化に富んだカメラワークとバトルエフェクトが充分な効果をあげている。オールドスタイルの底力を見せてくれる一本だ。

こんなゲーム

平和な大地ファルガイア。ガーディアンと呼ばれる守護神に庇護されているはずのこの地に、突如魔物が出現する。そして立ち上がる3人の若者。渡り鳥のロディ、トレジャーハンターのザック、そしてアーデルハイドの王女セシリア。オーソドックスな RPG スタイルながら、迫力あるバトルシーンやカメラワークなど、プレイステーションの性能をフルにいかした演出が見物。

ADVENTURE

アドベンチャーゲーム

10選

クロックタワー2 ●ヒューマン
クーロンズ・ゲート ●ソニー・ミュージックエンターテインメント
SNATCHER ●コナミ
Dの食卓
〜コンプリートグラフィックス〜 ●アクレイムジャパン
トゥームレイダース ●ビクターインタラクティブソフトウェア
トワイライトシンドローム
〜探索編／究明編〜 ●ヒューマン
バイオハザード ●カプコン
ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜 ●SCE
ポリスノーツ ●コナミ
MYST ●ゲームバンク

ADVENTURE

PSに一番適したジャンル、それがアドベンチャーゲーム

セカセカしたアクションやシューティングに比べ、じっくり遊べるのがアドベンチャーゲームの良さ。そしてPSにはアドベンチャーの秀作が多い。その魅力を再考する。

映像表現とインタラクティブ性

プレイステーションの登場と同時に一本のソフトが発売された。『MYST』。もともとマッキントッシュ向けに開発されたこのタイトルは、難解な世界観と謎解きが、MYSTジャンキーなる人々を生み出した名物ソフトだ。決して万人向けのゲームではない。しかし、そうした現象と同じくらい、いや、それ以上話題になったのが美麗なグラフィックであった。プレイステーションは、パソコンでしか表現できないと思われたそのグラフィックを見事に移植してみせた。実際『MYST』を手にしたユーザーの中には、ゲーム性云々より、グラフィックに感動する声が多かったと聞く。『MYST』はゲームマニアだけでなく、(当時としては)実に多くのユーザーに受け入れられた。そしてこれは、プレイステーションのアドベンチャーゲームの未来を象徴する出来事だった。プレイステーションというハードの性能からか、それともつくり手、ユーザー両者の求めるものが一致したためか、以降のプレイステーションのアドベンチャーゲームには、他機種に比べ良質のソフトが数多く発売されている。

まず『MYST』に続いたのが、飯野賢治氏による『Dの食卓』だ。画面をナメるように移動する操作感覚や、緻密な演出に裏付けられたポリゴンキャラクターの演技(?)は、ゲーム界全体に衝撃を与えた。

またその一方、アニメーション系のタイトルとして、映画的な演出を用いた『ポリスノーツ』も忘れてはならないだろう。ユーザーが参加できるシリアスなアニメムービーとさえいえるこのソフトは、アドベンチャーゲームとしてのゲーム性を巡って賛否両論に分かれたとはいえ、大きな注目を集めた。

アドベンチャーゲームは、エンタテイメントとして映画的演出によるビジュアルと、ゲームならではのインタラクティブ性を両立できる可能性を持ったジャンルであることは間違いないだろう。

ゲーム素人も巻き込んだ『バイオ』の功績

『MYST』、『Dの食卓』に続いてロングセラーとなったのが『バイオハザード』だった。生ける屍に追われる人間たちの恐怖を描いた、サバイバルホラーと呼ばれるタイプのゲームだ。閉じられた空間、限られた弾丸、そして人肉を貪るゾンビの群れに掌は汗でグッチョリ……。ゲームのインタラクティブ性を最大限に生かし、ホラー映画以上の恐怖をプレイヤーに味わわせる。傑作との呼び声も高い。しかし、このソフトの功績は、なによりもそれまでゲームに触れた

ことのなかった人々にもコントローラを握らせた、という点である。ドラクエもＦＦも知らないような人々が、『バイオハザード』に夢中になったのだ。ゲームの難度は高い。にもかかわらずゲームを投げようとしないゲーム初心者たち。

今、ゲームクリエイターたちが〝ゲームであるための既成の枠組み〟に縛られない、新しいエンタティメントのスタイルを模索しているなか、『バイオハザード』は、ゲームとしての完成度を保ちつつ、それに成功したパイオニアといえる。

その後のソフトについては後述するが、『バイオハザード』と同等のインパクトをユーザーに与えるソフトとして『トゥームレイダース』を挙げておこう。『バイオ』のような映画的なつくりではないが、もとが海外のゲームらしく、徹底的にリアリティを追求したクリエイターの意識が感じられる。主人公レイラの表情は、人としての感情やパーソナリティさえ感じさせる。水に潜るシーンで、知らず知らずのうちにこっちも息を止めていたりするのもリアリティの賜物だろう。今後のアドベンチャーシーンに刺激を与えるソフトである。

ジャンルを超えたエンタティメントとして

さて、話を『バイオハザード』以降に戻そう。『バイオ』以後、つまり昨年は、プレイステーションにとってアドベンチャーの豊作の年だった。『トワイライトシンドローム～探索／究明編～』、『ＯｖｅｒＢｌｏｏｄ』、『金田一少年の事件簿～悲報島～』『クロックタワー2』等々。

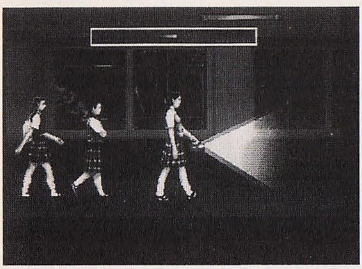
まずは『トワイライトシンドローム』から。超常現象に興味を持つ女子高生たちのお話だ。夜道を懐中電灯で照らしながら歩く彼女たちの姿は、恐怖感をあおるだけではなく、過ぎ去った日への郷愁すら感じさせる出来映え。ノスタルジーという言葉は嫌いだが、そう言わざるを得ない説得力を持った作品だ。



一大旋風を巻き起こした『バイオハザード』。もうじきパート２が発売される予定

『ＯｖｅｒＢｌｏｏｄ』は、当初『バイオ』の亜流といった印象を持たれたが、内容は真面目で本格的なＳＦサバイバル。あと一歩踏みはずすと色モノになるところを踏みとどまっている。

続く原作モノ『金田一少年の事件簿～悲報島～』。かなり頭を使う推理アドベンチャーとして、もっと人気が出てもいいんじゃないかと思う。キャラクターに依存する多くの原作モノ、キャラクターゲームの中にあって、本格的な推理というゲーム部分に重きを置いた作品だ。



『トワイライトシンドローム』の独特の雰囲気は画面写真では充分伝えることはできない。ぜひお試しあれ

そして年末にスマッシュヒットとなった『クロックタワー2』は、『バイオ』とまさに同様の理由で、新しいプレイステーションユーザー獲得にひと役買ったソフトといえるだろう。

年が明け、二月に発売された『クーロンズゲート』も、ゲーム内容は非常にハード。しかし、グラフィックの魅力とともに、ゲーム性のみに頼らない独自の世界観を確立した物語として、初心者や女性にも受ける要素は充分にある。

プレイステーションのアドベンチャーゲームは、ゲームという枠を超え、新たなエンタテイメントとしての独立したジャンルになりつつあるようだ。大容量の記憶装置を持ち、動画再生能力やポリゴン処理に秀いでたプレイステーションに、ハード的に一番適したジャンルということなのかもしれない。これ以降控えるソフトの出来に、期待は大いに高まる。



巨大なハサミが次々と襲いかかる雰囲気抜群のホラーアドベンチャー

クロックタワー 2



●ヒューマン● MC 容量 2 ～ 4 ●プレイ人数 1 ●¥5,800 ●96年12月13日発売

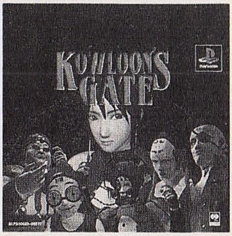
ヨーロピアンホラー風の演出が光る ADV の秀作

とにかく雰囲気がいい。深夜の大学や今にも壊れそうな古い洋館を走り抜ける少女。その後ろに、巨大なハサミを持った男が迫る。次々と殺されていく仲間たち。響きわたる悲鳴。そして、意外な真相……。ダリオ・アルジェント監督の映画『サスペリア』も顔負けの、ヨーロピアンホラーの世界を作りあげた時点で、『クロックタワー 2』の成功は決定的なものになった。若干、キー操作が難しいのだが、それが逆に恐怖心を煽ってくれる。

アドベンチャーゲームは、1度エンディングを迎えてしまうと、なかなか 2回 3回と遊ぶ気分にはなれない。そこを、メインの主人公をふたり用意することでバリエーションを出したり、シナリオごとに操作するキャラクターを変化させたり、はたまたプレイヤーの行動次第でエンディングが変わったり、と何度も楽しめる工夫が凝らされている。心臓の弱い方は決してプレイしないでください(笑)。

こんなゲーム

ノルウェーの山間に建つ古い洋館で起きた大量殺人事件。通称〝クロックタワー事件〟と呼ばれるこの惨劇から 1 年後、生存者のひとりであるジェニファーの前に、ふたたび巨大なハサミを持つ男〝シザーマン〟が現れた!! か弱い少女が主人公という、異色のホラー・アドベンチャーだ。複数のシナリオからなるゲーム構成、カーソルで移動先を指定する独特の操作方法など、意欲的な試みも満載だ。



ニューアカと悪ふざけが生んだ狂気と妄想の城・九龍城

クーロンズ・ゲート



●ソニー・ミュージックエンタテインメント● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥7,800 ●97年 2 月28日発売

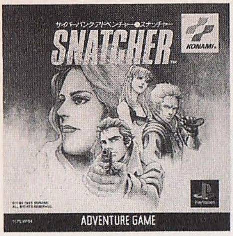
何ひとつ確かなものはない

こういった作品の登場を許すほど、ゲーム市場も多様化してきたと見るべきか。そうではなく、この作品は無謀にも生み出されてしまった鬼子と見るべきなのだろうか。このゲームを前にして、解釈にとまどう人は多いはずだ。

CGムービーが描いてしまいがちな「清潔で塵ひとつ落ちていないような世界」と訣別しえた作品は、これが最初ではないだろうか。ひょっとすると最後の試みになるかもしれない。この作品が描き出す九龍城の陰鬱、汚れ、散らかり、吐き気をもよおすような臭気は、それほど莫大な時間をかけて生み出されたのだ。この異様なグラフィックと、プレイヤーの鼻先を掴むでもなく、離してしまうでもないストーリー展開によって、異国の街を独りでさまよい歩くような、独特のプレイ感覚を生み出すことに成功している。テキストによって現実と非現実の境が取り払われていくなか、風水師であるあなたは何を「見立て」るのだろうか？

こんなゲーム

中国への返還が目前に迫った 1997年 5 月22日の香港に、突如九龍城が現れた。陰界の九龍城が、陽界たるこちら側の世界に張り出してきたのである。プレイヤーは超級風水師となり、風水のまったく見立てられていない陰界で、四神獣を見立て、ふたつの世界が混じり合い混沌に帰してしまうのを防ぐことになる。システム的には荒削りだが、それを補って余りあるテキストとムービーが魅力。



サイバーパンク SF プレイステーションに復活

SNATCHER

●コナミ●MC 容量 1●プレイ人数 1●¥5,800●96年 2 月16日発売●マウス対応

アドベンチャーはドラマが命

電源を入れた瞬間にわかることだが、このゲームは『ブレードランナー』ソックリである。しかし『ブレードランナー』に酷似したヴィジュアルや設定をもって、ただの物まねゲームだ、と批判するのは間違っている。

『スナッチャー』はあくまでスタイルとして、サイバーパンク的なイメージを利用している。スタイルそのものではなく、スタイリッシュに語ることこそが重要だったのだ。何せ、オリジナル版の発売は'88年。スタイリッシュにドラマを語ること自体がゲーム業界では異端の時代、まずはそこから始めなければならなかったのだ。

もちろんゲームとしても充分に面白い。アドベンチャーは「どうなってるの？」という謎を解くべく、先へ先へと興味をつなげていくことが大事だが、後半のたたみかけるような展開は圧巻だ。本来、おまけだった ACT3は操作する部分がなくやや冗長だが、それとてマイナス点にはなりえない。

こんなゲーム

小島秀夫が映画的な方法論を導入して制作したアドベンチャーゲーム。オリジナルは88年に発売されたパソコンゲームで、後『SD スナッチャー』に完結編が収録され、それらのシナリオをすべて収録した完全版を PC エンジンでリリース。このたびプレイステーションとサターンで復活したのは、この PC エンジン版である。移植にあたり、あえて極端なリメイクはされていない。



美しい CG とパズルが織りなす 大量虐殺事件の真相に迫る!!

D の食卓 ～コンプリートグラフィックス～

●アクレイムジャパン●MC 容量 1●プレイ人数 1●¥8,800●95年12月 1 日発売

ゲームと物語の境界とは? 冒険心あふれる意欲作

2 時間のタイムリミット&セーブデータなし、方向キーとボタン 1 個だけの簡単な操作、ちょっと怖そうで冷たい印象を受ける美しい CG、主人公の歩くスピードが遅い……。3DO 版発売当初、物議を醸したインタラクティブ・ムービーの移植作。しかし、発売から 2 年以上が経ち、冷静に振り返ってみると、『D の食卓』が挑んだ壁が見えてくる。ゲームと物語は、どこまで寄り添うことができるか。『ドラクエ』や『ポートピア殺人事件』とは違ったやり方で“お話”をどこまで作り込むことが可能なのか。だからこのゲームは、プレイするというより鑑賞する、といった方がお似合いだ。ビデオで映画を観るような感覚とでもいえるだろうか。

ゲームバランスという点では、若干不備を感じる（例えば、唐突に LD ゲーム風のアクションシーンが登場するところなど）が、ゲーム常習者よりも、初心者の方にぜひプレイしてもらいたい。

こんなゲーム

飯野賢治率いるワープが制作したインタラクティブ・シネマ。ロサンゼルスの総合病院で起こった謎の大量虐殺事件。その犯人であるリクター・ハリスは、事件の後も病院内に立てこもり抵抗を続けていた。娘のローラは事件現場へ急行するが、彼女を待っていたのは驚くべき真実だった……。以前発売された 3DO 版、サターン版以上の高品質 CG と随所に採り入れられた映画的手法が特徴。



圧倒的なまでの遺跡描写が魅力の冒険アドベンチャー

トゥームレイダース



●ビクター／ビクターソフト● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●97年2月14日発売

近景を犠牲にした"英断"

このゲームを前にすると、言葉を失ってしまう。そこで知人の言を借りれば、「日本のゲームもこれくらいやってみろ！」といったところだ。レースゲームから3DRPGまで見渡しても、これほどまでに遠くを描くことができたものが他にあっただろうか？　どの作品も、コース構成やダンジョンの闇に隠れ、遠景を描くことを巧みに避けてきたというのに、この作品はこの困難な仕事に挑戦し、見事成功しているのである。

プレイヤーの視点が操る対象のそれに近くなれば、画面の中央に描き出され、最も目に入りやすい風景は自ずと遠景となる。ならば、画面の端に写る近景は、ある程度犠牲にしても構わないのではないか。この考え方を推し進め、圧倒的な仮想現実感を実現したのが本作である。加えて、主人公の人間らしい動きにプレイヤーの目をひきつけておき、近景の粗さを目につきにくくするあたりの巧妙な手法も評価したいところだ。

こんなゲーム

プレイヤーは遺跡探検家レイラ・クロフトを操り、多彩なアクションを駆使しつつ、世界各地の遺跡を踏破してゆく。南米はインカから始まったストーリーは、地中海世界を経由してアトランティスまであなたをいざなうだろう。ゲーム本編は少々辛口だが、操作に慣れてしまえば大丈夫時間さえかければ少しずつ進むことができる。おもわず時間を忘れてしまうほどの没入感を味わえる。



女子高生とウワサと黄昏の時代の病理

トワイライトシンドローム 〜探索編〜／〜究明編〜



●ヒューマン● MC 容量1●プレイ人数1●各¥5,800●96年3月1日発売(探索編)、96年7月19日発売(究明編)●ヘッドホン推奨

リアルな人間ドラマ

体裁としてはホラーアドベンチャーといったところだが、そのファン層は従来のホラーファンとは必ずしも一致しない。確かに、BGMを最小限に抑えることで効果音を際立たせた3D音響などは、夜中にヘッドホンで遊ぶと冷や汗ものだが、"恐怖"だけではない魅力がこのゲームにはある。

主人公を女子高生とし、日常的なファクターを随所に組み込んだことが、物語とプレイヤーの距離を近づけた。ゲーム中での超常現象が現実にあり得るというのではないが、そこに付随して描かれる人間のドラマがリアルなのだ。

それはもちろん、ディテールのリアリティがあってこそ成り立つ。カリカチュアではない女子高生言葉から自殺者の霊との対話まで含めたシナリオや、実写のモーションを組み込んだアニメーション、部分的ながら真に迫る音声の演技などがドラマを支えている。全10話の物語には出来のばらつきもあるが、連作という形式もまた面白い。

こんなゲーム

チャールズ・ブロンソンを敬愛するユカリ、霊感少女チサト、ウワサの大好きなミカの3人による、日常と非日常の境界での冒険を描くアドベンチャーゲーム。横視点の移動シーンは独特の操作感だが、全体の雰囲気はいわゆるサウンドノベルに近い。ホラーとしての側面を持ちつつも、それに終始しない深みのある物語が話題に。顔が見えないのにカワイイ、女の子3人の魅力にも着目したい。



迫りくるゾンビー軍団!! ホラーアドベンチャーの決定版

バイオハザード

●カプコン● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●96年 3 月22日発売

濃縮還元恐怖ゲーム

映画が娯楽として成立して以来、恐怖映画は常にエンタティメントの騎手としての役割を担ってきた。80年代半ばから現われるスプラッター映画もしかり。血と肉が飛び散る、例のヤツだ。それらはやがて、世界を二分して競って制作されることになる。つまり、アメリカ（ハリウッド）とヨーロッパ（イタリア）である。前者はドンパチを交じえあくまでもパワフルに、後者はゴシック風の染みわたるような恐怖の表現へと、二極化していくのだ。そして、ゲームの世界に登場したバイオハザードは、両大陸のスプラッター映画のエッセンスを実にうまくミックスさせている。登場人物たちの言動は、紛れもなく映画『ゾンビ』シリーズに登場する、頭に血が昇った人間たちのもの。しかし、その舞台は妖しい雰囲気漂うヨーロッパ風の洋館なのだ。ビジュアルによる恐怖の表現を追求した結果、さまざまな要素を濃縮、そして還元した見事なゲームだ。

こんなゲーム

アメリカの、のどかな田舎町で起こる惨劇。蘇った死体たちが人を喰う。犠牲者は、とある洋館に閉じ込められた警察特殊部隊の隊員たち。戦いのプロすらも震え上がらせるゾンビの猛攻から、果たして逃れる術はあるのか……。イベントシーンでのワイド画面、字幕入りという、映画を意識したつくりが恐怖感を増幅。これを初めてプレイし、ゲームに目覚めたユーザーも多いといわれる傑作だ。



新感覚 3D フライトが織りなす 本格派一大戦争ドラマ

ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～

● SCE ● MC 容量 1 ～ 4 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●97年 4 月18日発売●アナログジョイスティック対応

空を飛ぶ快感を味わう

『ベルデセルバ戦記』の醍醐味は、やはりフライト部分だろう。

広角レンズを覗いたような画面に映し出された突き抜けるような青い空。そして、まったりとした浮遊感と風を感じる白い雲……本当に心地よく空を飛べる。

ときに空中戦では、この爽快感と敵機の迫る緊張感が入り乱れる。巨体が大空を舞い、互いに迎撃する。だが、敵機を撃墜したときは安堵感でいっぱいになる。

そして、凝った操作系。コントローラの場合は、すべてのボタンを使用。慣れればそんなに操作感は悪くないのだが、やっぱりアナログジョイスティックがいい。その他にも機の改造や修理ができたり、パイロットの能力がレベルアップするシステムも悪くない。

と、ここまで気合いの入ったフライト部分だけに、2Dのゲーム展開の不甲斐なさが目立つ。ただ話を聞いて回るだけなのだ。シンプルにしたかったのは予想できるが、もう少し考えて欲しかった。

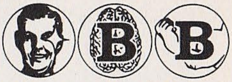
こんなゲーム

戦乱の惑星ベルデセルバを舞台に、巨大なプロペラ機で軍事国家や海賊を相手に空中戦を繰り広げるというフライトアドベンチャー。情報収集のための RPG 風 2D マップ、実際に戦闘をする 3D フライトシューティング。この、ふたつの異なるモードが交互に進行するという、新しいタイプのゲーム。世界観を堪能する要素として、オリジナルの主題歌やアニメムービーなどが随所に挿入されている。



緻密な設定に基づく描写と人間たちが織りなすドラマ

ポリスノーツ



●コナミ●MC 容量 3～6●プレイ人数 1●¥6,800●96年 1 月19日発売●マウス対応

ゲーム性より内容に主眼

完全な2Dの画面表示と、主人公の独白形式の文章と音声で描き出される『ポリスノーツ』は、一見、非常にオーソドックスなアドベンチャーゲームのように見える。実際、パソコンからの移植なのだが、根本的な部分で新時代の幕開けを感じさせてくれる希有な作品だ。

まず突出している点は、緻密な設定をもとに構築された近未来の描写と、錯綜する人間関係が織りなすドラマ。謎解きという意味では、やや先の読めすぎるきらいがあるが、ゲーム性や技術力ではなく、ストーリーやそこで表現される内容に主眼が置かれているという意味で、これもまた新世代のゲームと呼ぶべきものだろう。

この作品と『スナッチャー』によって、小島秀夫は一躍名声を獲得した。ゲームクリエイターという言葉がひとり歩きしているなか、本当に小島監督の〝作品〟と呼べる『ポリスノーツ』は貴重な存在。ゲームにドラマ性や〝表現〟を求める方はぜひ体験してほしい。

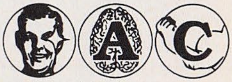
こんなゲーム

2Dアドベンチャーゲームのひとつの頂点と呼べる作品。2013年、警察権限を持つ宇宙飛行士「ポリスノーツ」となったジョナサン・イングラムは、事故により25年の間、宇宙をさまよう。救助された彼を待っていた陰謀と戦いを描く作品がこの『ポリスノーツ』だ。PSのムービー機能を生かした高度な演出も特徴。銃撃戦などのアクション部分も、適度な緊張感をもたらしている。



世界中に中毒患者を出した噂の超ムズいアドベンチャー

MYST
プレイステーション・ザ・ベスト



●ソフトバンク●MC 容量 2●プレイ人数 1●¥2,800●97年 3 月28日発売

知恵より根性が必要

オープニングが終わり、本編が始まる。グラフィックは止め絵だが、噂に違わぬ美しさだ。見とれることしばし。そして歩き出す……ちょっと待った。いったいどこに行って何すりゃいいの？　思わず固まってしまうのであった。

以上、ゲームスタート時のプレビューである。頭難易度Aとしたが、本当はAの上の上の上ぐらいか。とにかくやるべきことがわからない。ヒントらしきものはいろいろと入手できるのだが、それらをまったくまとめることができない。と、ブツブツ文句をいいながらも、結局攻略本片手にどっぷりとMYSTの世界に浸かってしまったのはなぜだろう？　グラフィックの美しさも理由のひとつだが、ひとつの謎が解けたときの快感。それがすべてのような気がする。果てしない試行錯誤の末に謎を解いたとき、己の根性を誉めたくなるゲームなのだ。年内には続編『RIVEN』発売の噂もあるので、今から根性を養っておきたい。

こんなゲーム

一冊の本、MYSTを巡る摩訶不思議な物語。ある日、ふと見つけた本の世界に吸い込まれた主人公は、元の世界に戻る術を求め、MYSTの世界をさまよい歩く。マッキントッシュ用CD-ROMでリリースされ世界を席巻した人気ソフトとして、PS初期に鳴り物入りで発売されたが、その難解な謎解きはプレイヤーを選ぶだろう。待ち受けるのは、時間と空間を超越した大事件。果たしてその真相は？

※オリジナル版●¥7,800●95年 1 月27日発売

RACE

レースゲーム

10選

オーバードライビンDX ●EAV
ギャロップレーサー ●テクモ
首都高バトル ～DRIFT KING～ ●元気
チョロQ2 ●タカラ
デストラクションダービー ●SCE
FORMULA1 ●SCE
モータートゥーングランプリ2 ●SCE
リッジレーサー ●ナムコ
リッジレーサーレボリューション ●ナムコ
Wipeout XL ●SCE

RACE

ドリフトに勤しむ仮想空間の「走り屋」たち

秀作、佳作の多いPSのレースゲーム。高度なポリゴン技術とレース文化に対する深い理解を必要とする、チャレンジングな分野だ。洋ゲーの健闘が目立つ分野でもある。

日本じゃ売れまくるドリフトゲーム

世の中には「走り屋」と呼ばれる連中がいる。己の愛車にチューニングパーツをふんだんに取り付け、〝どうだ？ このタービンフルブーストで軽く四〇〇PSだぜ〟とか、〝昨日の夜、首都高でR33とやっちゃってさ～〟などという会話を、行きつけのパーキングエリアで夜な夜な交わしている連中だ。

そういう連中の人口が増えてきたからなのかどうかは定かでないが、プレイステーションにはなぜか、そういう「走り屋」系のレースゲームが多い。

筆頭は『リッジレーサー』。ハコ（普通の車）を公道っぽいコースで振り回す（ドリフトを多用）このゲームは、とにかくドリフトの気持ちよさを前面に押し出したスタイルのゲームだ。あ、そう言えばマニアックなドライビング用語「ドリフト」がここまで一般的になったのも、この『リッジレーサー』あってこそだろう。さらに大方予想もつくが、その続編はすべて同じようなテイストである。でも『レイジ』はちょっと違うかな。

『リッジレーサー』が売れたのに目を付けて、そういった「ドリフト」に主眼を置いたレースゲームが氾濫し始める。『首都高バトル』、『レーシングルーヴィー』、多少趣向が異なるものの、ドリフト重視という点で同じ路線の『チョロQ』シリーズ等、もうこれでもか、と言わんばかりにタイトル数は豊富だ。その中でどれを面白いと感じるかは人それぞれなのでここではあえて書かないが、完成度的にも技術的にも、『リッジレーサー』には遠く及ばないと思われる作品が多いのも事実である。

さて、そういったハコのレースゲームは確かに多い反面、他機種に比べてもめっきり少なくなるのがフォーミュラのレースゲームである。日本でここまでF1がメジャー化したのにもかかわらず、PSには九六年末まで一本もフォーミュラを題材にしたものがなかったのだ。実在するカテゴリーをゲームにするとなるとライセンシーの問題、そしてコースやマシンの再現の問題等、面倒かつお金がかかる。だから中小メーカーは手を出さなかった、いや、出せなかったのかもしれない。

F1などになるとコース数も最低で十六。それをポリゴンで再現するとなると、もうそれはとんでもない作業量となる。マシンの挙動もハコとは別モノで、素人が適当に作っても決して良いものにはならないのだ。

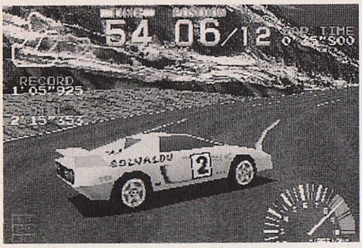
そこで『フォーミュラ1』である。初めてプレイステーションにフォーミュラのゲームが出たかと思いきや、そのクオリティは群を抜くもので、あらゆるレベルが他

とは次元の違うものになっているのだ。これ以上ないと言っても過言ではないほどの緻密なコース、そしてマシンは、「PSでもココまでできるんだ」と驚かせてくれた。とくに画面に表示されているポリゴン数は、ハンパじゃない。ちなみに『フォーミュラ1』は洋ゲーだが、改めて海外のソフトウェア技術の高さを見せつけられた感じである。

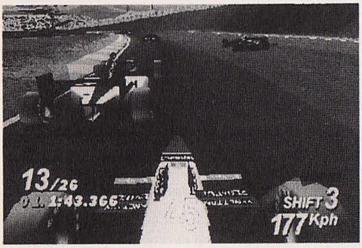
　では、その他のレースゲームはどうか？　日本ではちょっと異色のレースゲームがいくつか発売されている。『チョロQ』はチョロQの持つ愛らしいフォルムをそのままレースゲームに持っていった感じの、非常にコミカルなレースゲームになってるし、『レイトレーサー』は過去にあった『チェイスH・Q』をポリゴンでリメイク、しかしゲーム性はそのままという、リアル志向になりがちなポリゴンレースゲームの流れに逆行するかのような味付けで話題になった。

　メーカーサイドもあれほど売れるとは思っていなかったのか、意外と人気の出た『チョロQ』は、第二弾やバージョンアップ版なども発売されるという健闘ぶりだ。『2』はともかくバージョンアップ版を発売するという過去に例を見ない展開ぶりを見せている。

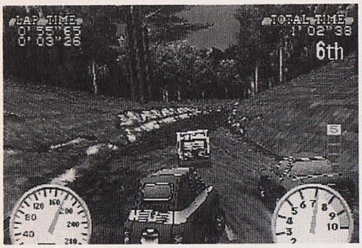
　そして忘れてはならないのが洋ゲーの代表作、『Wipeout』である。設定が近未来で、マシンがエアカー(?)というありがちな設定ではあるが、そのデザインセンスとビジュアルの美しさは、やはり群を抜くもので、とくに『WipeoutXL』では考えられる要素がすべて飛躍的にパワーアップされている。ただ、最初はかなりわかりにくいため、そこで挫折してしまう人が少なくないのが残念だ。



ドリフトと言えばこのゲーム、「リッジレーサー」である。PS初のレースゲームとして、あらゆる意味で衝撃的だった



あらゆるハードのあらゆるFIゲームと比べても、最高のクオリティを誇る『フォーミュラ1』。今から続編に期待がかかる



『2』はともかく、前作のバージョンアップ版を発売するという珍しいアプローチをしてきた『チョロQ』。コミカルなレーシングゲームだ

日本は3Dに弱いのか？　海外との違いはどこに

　最近のレースゲームは当たり前だが皆3Dである。PSのようなハイスペックのゲームマシンが登場することで、スプライトを使った疑似3Dからポリゴンを使った本当の3Dへ移り変わってきているのだが、ここにきて日本と海外の技術差がモロに出始めている。

　日本でスプライトを使った疑似3Dがアーケードの最新基板で動いているとき、すでに海外ではパソコンでガンガンにポリゴンのレースゲームが動いていたことを考えると当然なのかもしれない。

　レースゲームというのは、他のゲームと比べて感覚的なコーディネートの部分と、技術的な描画部分のウェイトが非常に大きく、またそのゲームの方向性も重要である。シミュレーションをきちんと行ない、リアルなものにするのか、あるいはゲーム的にまとめるか。

　前者は海外、後者は日本のゲームによく見られるパターンだが、これから求められるのは、おそらく前者だろう。車をテーマとしたゲームである以上、本物に近づけば近づくほど面白くなるのは当然だからだ。今以上にリアルなレースゲームがもっと出てきて欲しいものだ。



世界的な名車たちをドライブ。松任谷正隆をバーチャル体験

オーバードライビン DX



●EAV ●MC 容量 2 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●96年4月19日発売●ネジコン対応

レースゲームじゃないっスよ

これを傑作とみるか佳作と見るかは意見が分かれるところだろうが、一般向けというよりはカーファン向けの傑作である。レースではなくあくまでドライブゲームなので、車に乗っている雰囲気は『リッジレーサー』等の比ではなく、本物を忠実に描き起こしたリアルなインパネと実車からサンプリングされたエキゾーストノートは、流しているだけでも楽しい。

フェラーリやポルシェ、ヴァイパー等のいわゆる「高価な名車」がわんさかと登場し、好き勝手に乗り回せるわけだから、もう気分はカーグラ状態だ。カーグラ状態と言えば、オマケで入っているデータベースも死ぬ程マニアック。声優の古谷徹を起用し、思いきり狙っている。挙動の話をするが、サイドブレーキ等の操作系があるにも関わらず、挙動自体はそれほどリアルではなく、派手にドリフトさせたりなどは決してできたモンじゃないので念のため。でもドライブ感覚は二重丸だ。

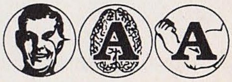
こんなゲーム

フェラーリ512TR、シボレーコルベット、ダッジヴァイパー、マツダ RX7等、国産はおろか名高い海外の名車たちに乗ることができるドライブゲーム。コースは架空のものでサーキットタイプのものと公道コースが数種類ずつ用意されている。ゲームモードも多く、公道タイプのコースでは対向車を表示させせることも可能。オマケでムービーと写真による登場車のデータベースがある。



最近話題の「馬ゲー」を馬主ではなく騎手として楽しむ異色ソフト

ギャロップレーサー



●テクモ● MC 容量 4 ～12●プレイ人数 1 ●¥5,800●96年9月27日発売

騎手と競走馬のドラマ

競馬ゲームがレースのジャンルに？　間違いではない。これは歴としたレース。正真正銘の「競馬レース」ゲームだ。

競馬のレースでは、距離の違いはあれども、コースはすべて楕円のトラック。そこで馬を走らせるだけのゲームなら取るに足らないのだが、このゲームの素晴らしさは、トラックの中に凝縮された騎手と馬のドラマにある。

レースに勝つには、馬の性格を知り、それを最大限に活かすべく手綱を引き、出走するライバル馬たちとのかけひきに勝たなくてはならない。作戦と技術と運、この 3 つの要素が複雑に絡み合い、レースが展開していく。自分の駆る馬と一体になり、レースをものにしたとき、本作でしか味わえない深い感動と歓びを知ることができるだろう。実在の競馬にも共通するこの感動、これこそ競馬の醍醐味。『ギャロップレーサー』はその醍醐味を、すべてのプレイヤーに与えてくれる。

こんなゲーム

複雑なパラメータ操作や馬の育成を一切排除した競馬レースゲーム。プレイヤーは手持ちの資金で馬を買い、その馬を使ってレースに勝ち、ジョッキーとして成功を収めることを目標とする。レースに勝つには頭も腕も必要だが、競馬の知識はほとんど不要。知識があればより深く本作を楽しめるが、このゲームを通して競馬の醍醐味を知ることもできるほどの手軽さと奥深さを持っている。



チューニングは俺様に任せろ! 伝説の男・坂東親分が吠える!!

首都高バトル DRIFT KING プレイステーション・ザ・ベスト

●元気●MC 容量1●プレイ人数1●¥2,800●97年3月28日発売

レースゲームの流れを変えた!

プレイステーションのレースゲームのメインストリームとなった感のあるチューニングもの。その発端は、九六年の初夏に彗星のごとく現れた本作「首都高バトル」であることは間違いない。首都高をモデルにしたコースを舞台に、パンピーたちの車を次々と抜きさる快感。自分では絶対運転できないような改造車を操ることができる悦楽。追いすがるライバルカーと繰り広げるデットヒート。が、やはり魅力なのは「ドリフトキング」こと土屋圭市や、「伝説のチューナー」こと坂東正明の実写ムービーではないだろうか。エアロパーツ講座と銘打っておきながら「エアロパーツより走りが大事」などと説教してしまう坂東氏のふてぶてしいツラ。シロウト相手になにもここまで……、と思ってしまうほど、プレイヤーを徹底的に挑発するドリキンのにやけ顔。奴らの目はマジだ。走りに賭けた男たちの、幼児性を見せつけられた気がする。

こんなゲーム

首都高を舞台にしたレースゲーム。ライバルを倒しながら賞金を稼ぎ、坂東氏の店で愛車をチューニングしていこう。すべてのライバルを倒せば、ドリキン・土屋圭市との戦いが待っている。操作感覚は実車とはかけ離れており、極端にドリフトしやすい。その気になれば首都高の90%以上の区間をドリフトしながら駆け抜けることも可能である。男のロマンを誇張した、カーメルヘンとでも言うべきか。

※オリジナル版●¥5,800●96年5月3日発売



自分だけのオリジナルマシンでグランプリを制覇しよう!

チョロQ2

●タカラ●MC 容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●97年2月21日発売●ネジコン対応

ワクワクする楽しさ!

前作の欠点も克服され、見事にグレードアップした『チョロQ2』。他のレースゲームとは異なる独特の操作感にもかかわらず、最初から楽しくプレイできる。

それというのも、前作とは比べものにならないほどにデータ量が豊富だからだ。パーツ数が増し、マシンのチューニングというワクワクする行為の幅が広がったのだ。ボディだけでも、国内外の人気車に似たモノがなんと60種以上。自分の愛車や好きなクルマに似たボディをイジれるようになった。プレイヤーが感情移入する上で重要なポイントだ。

また、「チョロQタウン」の採用も大正解。クルマに乗ってパーツショップに出かけるのだが、途中にイベントや隠された秘密がある。おかげで、レースを忘れて、探索の日々が続くことも……。

もちろんレースゲームとしての完成度は高い。ただ、亜流の部類なので意見は分かれると思うが、前作のファンならば迷わず買い。

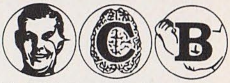
こんなゲーム

見た目とは裏腹に本格派のレースゲームである『チョロQ』が、大幅にグレードアップ。前作同様、次々とレースに参戦し、グランドチャンピオンになるのが目的だ。コースは30以上、クルマのボディは60種類以上という、前作の二倍以上のデータを収録。そして、今回新たに導入された「チョロQタウン」では、クルマで買い物をしたり、様々なイベントを体験できる。2P対戦も可能だ。



破壊！ 破壊！ 破壊！
砕け散るボンネットと白煙の妙

デストラクション ダービー



●SCE ●MC 容量 1 ●プレイ人数 1～2 ●¥5,800●96年2月9日発売●対戦ケーブル対応

嬌声、それとも悲鳴？

だいたいにおいて、非常時の人間の表情は泣いてんだか笑ってんだか怒ってんだか驚いてんだか、よくわからない。スペースシャトルが爆発したときに、乗員らの家族が嘆き悲しむ様子として紹介された写真が、実は爆発直前、打ち上げに喜んでいるときのものだと訂正されたことがあったけれど、なんだかな、だ。

『デストラクション ダービー』でライバル車を破壊すると、"オッホーッホッホッホッ"という、泣いてんだか笑ってんだか、これまたよくわかんない声があがる。

街角で自家用車のおカマをほられたらムカつくだけだが、破壊OKが前提の競技、それもゲームとなれば話は別だ。ぶつけるほうもぶつけられるほうもその破壊感に酔いしれ、わめくだけの話だ。

トップダウン方式&右へならえの日本の社会からは決して生まれてこないゲームで、ストレスを発散する日本人というのも悲しいが、……んなことはどうでもいいか。

こんなゲーム

『ストックカーレース』と呼ばれるの草レースを題材にしたレーシングゲーム。タイムアタックや着順を競うのが主な目的ではなく、他の車を回転させたり破壊したりして得た点数の合計を競うのがルールである。海外ソフトをなるべくそのまま紹介するという趣旨の"洋ゲー"シリーズ第1弾としても注目された。俗に言う渋谷系ゲームの走りでもある。



これは日本じゃ作れない。技術とこだわりが見せた最高傑作！

FORMULA 1



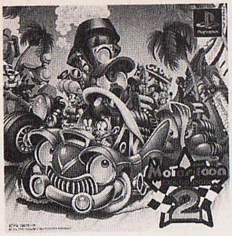
●SCE ●MC 容量 1 ●プレイ人数 1～2 ●¥5,800●96年12月13日発売●ネジコン対応

現状で最高のF1ゲーム!?

「なんでPSにはF1ゲームがないんだろうなぁ」と思っていた矢先、いきなり発売されたのがコレだ。とにかく、限りなく忠実にF1の世界をゲームとして再現した作品で、とくにグラフィックのクオリティとコースの再現性は泣けるほど高い。そのうえ、あらゆるものがすべて実名、さらにマシンのモデリングも上出来、挙動こそ若干ゲーム的ながら雰囲気は最高、ダウンフォース等の最低限のセッティングも可能……と、考えられる要素のすべてが非常に高いレベルでまとまっている。トータル的に見て、これ以上のF1ゲームはサターンにも3DOにも、もちろんN64にもないし、ここしばらくは出ないと思っていい。……とベタ誉めしてはいるが、アザーカーの頭が悪過ぎる点と、チームによるマシン性能の差の付け方が若干いい加減な点、アザーカーがリタイヤしない点、ドライバー視点がない点……等々、些細な不満要素はたくさんある。続編に期待がかかる。

こんなゲーム

全36人のドライバー、17のサーキット、スポンサー等がすべて実名で登場する。過去に例を見ないクオリティの高さでコンチネンタルサーカスを再現したF1レーシングゲーム。よりゲーム的で手軽なアーケードモードとリアリティ重視のグランプリモードと2つのモードが用意され、マニアも普通の人も楽しめる。レースを実況してくれるのは、お馴染ピットリポーターの川井ちゃんと今宮さん両氏だ。



オマケ充実！　通信対戦もついて さらに白熱のファンタジーレース

モータートゥーングランプリ2



●SCE●MC 1～15●プレイ人数1～2●¥5,800●96年5月24日発売●ネジコン対応

リアル志向に真っ向勝負

フルポリゴンのリアルなカーレースが家庭でも楽しめる昨今、もっと簡単に、手軽に遊べるカーレースがあってもいいんじゃないの？と感じるユーザー諸兄も多いのではなかろうか。そんなライトなゲームユーザーに強力にお奨めしたいのが、この『モータートゥーングランプリ 2』である。

アニメキャラクターのような車を操作して、これまたアニメの世界のようなファンタジックなコースを気持ちよく走る。明るい雰囲気、操作も簡単。ドリフト？　カウンター？　小難しい知識や技術は必要ない。「車のレース」がどういうものかわかっていれば、誰にでも楽しめる。お子さまOK、彼女もOK。裏返して考えれば、硬派なゲームフリークやレースゲームマニアにはとっつきにくいかもしれない。でもいいではないか。誰もが手軽に楽しめるレースゲームがあったって、いいではないか。ポリゴン技術が生み出した、ファンタジーレースを楽しんでほしい。

こんなゲーム

手軽な操作感覚と親しみやすいビジュアルが人気のカートゥーン・レースゲーム。アニメのような5つのコースを戦うグランプリモード、対戦モード、リプレイのセーブ／ロードも可能。目玉は通信対戦専用ディスク。ソフトを2本買う必要がないばかりか、おまけゲームも入っているというサービスだ。グランプリ、対戦ともにコースがリニューアルしているので、前作所持者にも楽しめる。



PSレーシングゲームの 歴史を拓いたパイオニア

リッジレーサー プレイステーション・ザ・ベスト



●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1●¥2,800●96年7月12日発売●ネジコン対応

やっぱり名作は名作

すでに2年半前のゲームだが、この作品を超えたレースゲームは現在でも数える程しかなく、事実上PSを代表するレースゲームと言っても過言ではないだろう。とくにグラフィックの美しさは、2年半経った現在でも間違いなくトップクラスで、いかにナムコの技術陣が優れていたかが伺える。ココは意見が別れるところだが、ゲームとしては甘口で、車の挙動は、「タイトコーナーも6速で突っ込め！」的な、完全に物理法則を無視したゲーム的なもの。普通に走る分にはステアリングとアクセルのオン、オフのみでOKという簡単操作だが、クラッチ操作がない分、マニアにはやや物足りなさが残るところか。気軽に遊べるのは初心者には嬉しいが、タイムを縮めていこうとするといい加減なマシン挙動の隙間を突いたノーグリップ、ターボ等のテクニックが使えないと話にならないという、いかにもゲーム的な操作が入ってしまうのは悲しい。

こんなゲーム

同名のアーケードゲームの移植版で、その忠実な移植からPSユーザーには絶大な支持を得たが、車の挙動は細かい部分でかなり異なるため、アーケード版の熱烈なファンには受け入れられなかったという珍しいゲーム。基本的に完全移植だが、車が4台＋デビルカーと計5台に増えたほか、ミラーコースやリバース等のPSならではのフィーチャーも入っている。ちなみに車もコースも架空のもの。

※オリジナル版●¥5,800●94年12月8日発売



さらにエンターテイメント性を上げた『リッジ』第2弾!

リッジレーサーレボリューション

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●95年12月3日発売●ネジコン対応

やっぱ通信対戦は最高だ

元々アーケードゲームの『リッジレーサー』を改めて家庭用にフルアレンジ。通信ケーブルによる夢の通信対戦を初めて可能にするなど、このゲームで評価すべき点は多く、当時のナムコがノリにノってたことを裏付けている。あくまで『リッジ』の続編として作られているため、基本的なマシン挙動は変わらないが、完成度の高かった前作をさらにシェイプアップ。ノーグリップ等の技は事実上使用できなくなり、タイムアタックでは純粋にドライビングテクニックのみが反映されるようになった点は嬉しい。逆に、前作より劣ったと思われるのがグラフィック。やはりポリゴンの繋ぎ目から、青い空がチラチラと見えてしまうのは美しくない。レゾリューションが粗く見えるのも気になる。ただ、そんなマイナス要素も"通信対戦可能"の一言でフッ飛んでしまうのも事実で、アーケード版同様のフル画面による対戦は麻薬性充分。このためだけに買ってもいい。

こんなゲーム

『リッジレーサー』シリーズの第2弾。選択できる車は、隠しカーも合わせて大幅に増え、コースもまったく新しいものが3コース入り、なおかつPS初の通信ケーブルによる通信対戦もが可能になったという、非常に力の入った作品。通信対戦は本体もTVもソフトも2つずつ必要だが、従来の画面分割による対戦とは別次元の対戦プレイを楽しめるとあって、各方面で大変な盛り上がりを見せた。



デジタル環境でトリップするアシッド感覚の近未来レース

Wipeout XL

●SCE●MC容量1●プレイ人数1●96年11月8日発売●対戦ケーブル、ネジコン対応

神経を研ぎ澄ませ!

はっきり言って、今あるゲーム音楽の大半はダメだ。作曲理論がどうこうとか、ゲーム性との関係がどうこうとか、曲の出来がどうこうとかいう以前に音楽としてダメだった。『WOXL』は『パラッパ』同様、まず音楽が音楽としてちゃんとあり、そのうえで好みを論ずることができる。音楽好きが、音楽に違和感を感じずに遊べるゲームと言えるだろう。

このゲームに用いられている音楽はケミカル・ブラザースやフューチャー・サウンド・オブ・ロンドンなどのテクノであり、そういう意味ではテクノ人種向けゲームとも言え、間口は狭いかもしれない。だがこのBGMに採用された楽曲群がクセ者だ。それは喧噪をもたらすと同時に、クラブ同様、ある種の酩酊感と神経の集中を呼び覚ます。ネオンサインのような画面の特殊効果、そしてレースの加速度感が、いっそうの拍車をかける。勝利した瞬間、あなたは「トんでいる」はずである。

こんなゲーム

'95年に発売された『Wipeout』の続編。前作で不評だった操作性を改善、キャラクターを排してパイロット=プレイヤーとし、よりゲームへの没入度を高めている。前作から数十年の時を経て、よりパワーアップしたAG（アンチ・グラビティ=反重力）マシンによる架空のレース競技をゲーム化。車が浮遊するため、ゲーム性は通常のレースゲームと大きく異なる。有名曲を配したBGMも話題に。

SPORT

スポーツゲーム

10選

- クールボーダーズ ●ウェップシステム
- 拳聖～キング・オブ・ボクシング～ ●ビクターインタラクティブソフトウェア
- 新日本プロレス闘魂列伝 ●トミー
- スマッシュコート ●ナムコ
- TOTAL NBA'96
- ハイパーオリンピック イン アトランタ ●コナミ
- フィッシュ・アイズ ●ビクターインタラクティブソフトウェア
- BOXER'S ROAD ●NEW
- ラブゲーム ～わいわいテニス～ ●Tears
- ワールドスタジアムEX ●ナムコ

SPORT

プロ野球、サッカー、格闘技。秀作多し

自分のスキル(腕前)の向上がうれしい! プレイステーションで磨きのかかったスポーツゲームの数々は、そんな快感を与えてくれるに違いないはずだ。

いかにして"らしさ"を再現するかの勝負

スポーツゲームは、いかにして題材であるスポーツの快感や迫真性を再現できているかが勝負である。むろん、もとの競技にゲームならではのアレンジを加えるという手法もなくはないが、現在プレイステーションで見ることのできるゲームは、ほとんどが前者の「再現型」である。

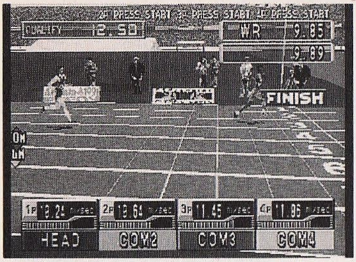
モーションキャプチャー(実際の人間の動きをデータ化する技術)などの技術を駆使し、限りなくリアルな描写が可能になった現在、競技の再現性に重きが置かれるのは当然かもしれない。それぞれのゲームがどのような手段で"らしさ"を醸し出しているか、探ってみることにしよう。

モーションキャプチャーとポリゴンによる再現性

プロレスは、古くから根強い人気を誇っているジャンル。「新日本プロレスリング闘魂烈伝」シリーズは、タイトル通り新日のレスラーしか出場していない。しかしゲームシステムの斬新さが、他団体の選手がいないという不満を一掃する。技を打・極・投の三つに分類し、じゃんけんの三すくみよろしく技の相性によってかかる・かからないが決まるシステムだが、従来のプロレスゲームにあったような理不尽さは感じられず、素直に操作に熱中できる。また、大きく描かれたレスラーたちのクセのあるしぐさ、技のモーション、音声すべてが生々しくリアルだ。ポリゴンによる人体表現のすばらしさという意味では、ジャンルを越えて注目に値する。格闘ゲームの多くはデジタルな数値として表現された体力が減っていくシステムだが、実際のプロレスは、精魂尽き果てた者が負けていくアナログな競技。そうしたプロレスらしい試合をさせてくれる『闘魂烈伝』は、心あるプロレスファンの圧倒的な支持を得ている。今後登場するであろうプロレスゲームは、よきにつけ悪しきにつけ『闘魂』の影響を受けるようになるだろう。

今いち娯楽性の弱い感は拭えない陸上競技だが、ことゲームとなると話は別。"ボタン連打"という肉体的作業が、バーチャル・アスリートの熱き血をたぎらせてくれる。『ハイパーオリンピック』は古典的アーケードゲームを現在の技術で復活させたものだが、ボタンをどれだけ早く連打したかが、やり投げの飛距離や短距離走のタイムに反映されるというシステムは変わっていない。プレイステーションらしいのは、めまぐるしく動くカメラアングルとモーションキャプチャーによる選手の表現。本物のアスリートの動きをキャプチャーしているだけあって、画面か

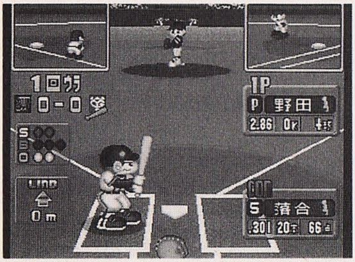
ら伝わる躍動感はただ者ではない。同じくモーションキャプチャーによって、テレビ中継のような画面演出に成功しているのが『TOTAL NBA'97』である。製作に突入するまでNBAのことを知らなかった英国人が作ったせいか、マニアに言わせると〝挙動の再現性は今いち〟とのことだが、その点を差し引いても、多くのポリゴンを同時に動かし、リアルな等身を保っているバスケットボールゲームはほかにはない。この作品によって、再現性のレベルがテレビと同じでないと許されない時代が、もうすぐやってくるのかもしれない。



指先での連打とタイミングという非常に単純な入力で競う『ハイパーオリンピックインアトランタ』

実況音声の巻き起こすテレビ中継の錯覚

テレビ中継レベルの再現性を実現できてはいないものの、かなり近い線まで行っているのが『実況ウイニングイレブン'97』。もともとコナミの『実況サッカー』シリーズは、シュートやパスの弾道、速さ、重さ、フィールドのスケール感が本物っぽいことで定評があった。プレイステーションではポリゴン化されたため、開発も仕切直しに近い状態だったはずだが、この作品ですでにポリゴンなりにできるベストの状態に近づきつつあるようだ。とくにフィールドを横から、遠距離で引いてみた視点でプレイするとテレビ中継的な感覚はいっそう強くなる。『'97』は実況の音声の入るタイミングが前作に比べ格段に改善されているだけになおさらだ。このシリーズの最新作『ワールドサッカーウイニングイレブン'97』が年内にも発売される予定だが、前述した選手やボールの力学的な動きに関しては、さらにテレビ中継の感覚に近くなっていることが確認されている。



グラフィックがちょっとバタ臭くなったが、動き自体はすばらしい『ワースタＥＸ』

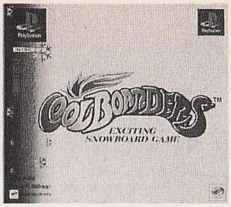
　実況を使用したもう一つの人気シリーズが『実況パワフルプロ野球』。コナミの実況シリーズはこの『パワプロ』が始まりであり、かなり熟成の進んでいるゲームである。実況の入れ込み具合や、各選手間の能力バランスは重度の野球マニアのそれであり、現在もっとも信頼のおけるプロ野球ゲームといえるだろう。ストライクゾーンが左右だけでなく上下にも広がっていて、ピッチャーもバッターもピンポイントで球筋を狙わなくてはならないというシビアでリアルなシステムは一つの完成型だ。またテレビ中継で聞く実況音声に、いかに日本人の体が慣らされているかということも、このゲームはつぶさに教えてくれる。



実況にますます磨きのかかった『実況ウイニングイレブン'97』

あの感動をもう一度！画期的なスポーツゲームを！

　このように、それぞれのスポーツで、表現が完成しつつある現在、求められるのはそれぞれの作品のデータを交換した最新年度版の発売だろう。交換用のデータのみを別売りする、というシステムも出てくるかもしれない。しかしユーザーがもっとも望んでいるのは、この項に挙げた作品を上回る感動を体験できる、画期的なスポーツゲームなのではないだろうか。



エクストリームの緊張と興奮をいつでも自宅で味わえる!!

クールボーダーズ

●ウエップシステム● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●96年 8 月30日発売

滑る快感を追い求めて

「自宅で手軽に○○できる！」という売り文句は、ゲームに限らず何にでもある。そういうものは往々にして面白くない。残念ながら、一度やったら二度とやろうとは思わないものが大半だ。

では「夏はクールに自宅でスノボー！」の本作はどうだろうか。「どうせクソゲーでしょ」なんて悲観的なユーザーの予想を裏切って、これが実によくできている。

雪面を押さえつけて滑る感覚、切って走る感覚のいずれもリアルな手応えとして感じられ、スピード感も抜群。自分の操作でトリックを決めることもでき、成功したときの満足感も大きい。真正面から、ストレートにスノーボードの「滑りの快感」を表現できているのである。

しかし、実際のスノーボードと一緒で、操作に慣れるまでが案外難しい。そこまでリアリティにこだわったメーカーの良心と言うこともできるが……。

こんなゲーム

スノーボードのなかでも、とくに人気のあるエクストリームというスタイルのライディングをシミュレートしている。レベル別に分けられた３つのコースを、思いっきり滑る爽快スポーツアクションだ。ボードはアルペン、フリースタイル、オールラウンドの３タイプが用意されており、滑りの特性にもそれぞれ現実に則した差がつけられている。ボードの色やキャラクターのビジュアルも選択可能。



自分だけのボクサーをエディットし、世界ランキングに挑戦!

拳聖 ～キング・オブ・ボクシング～

●ビクターソフト● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥5,800●96年11月15日発売

緻密なモーションを再現

ボクシングというスポーツを細かく分析、研究して、再現したゲーム。パンチ一発のモーションから、ステップインにいたるまで、キャラクターの細かな挙動が実にリアルなのだ。派手な投げ技も火の玉が飛び交うこともなく、一見するとかなり地味な印象を受けてしまいがちだが、「ガゼルパンチ」とか、「ワイプアウトジャブ」等の必殺ブローは存在する。えてして必殺技には不条理なものが多いが、このゲームの必殺ブローはすべて理にかなっていて、非常に玄人好みに作られている。リングは他の3D 格闘ゲームと同様、奥行きのある 3D 空間なので、操作に慣れてくると、相手の攻撃を横方向に軸をずらして避け、間髪入れずに反撃に出るなどの高等テクが堪能できる。これが決まるようになると非常に気持ちいい。実際のボクシングと同様、フットワークが重要なのだ。この点では、3D 格闘の中においてもトップレベルの完成度を誇る。

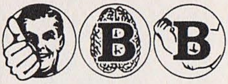
こんなゲーム

ボクシングの緻密さを細部にわたり再現したシミュレーション格闘アクションゲーム。身長、体重、性別、顔といった身体的特徴から、階級、利き腕、ボクシングスタイルといった12項目を自由に設定したボクサーをエディットし、世界チャンピオンを目指す。プレイ中、自分で作ったボクサーの行動パターンをCPUがトレース。自分の行動パターンを学習した、自分自身の分身と闘うこともできる。



リアルさを徹底追究 プロレスゲームの究極形!

新日本プロレスリング　闘魂烈伝
プレイステーション・ザ・ベスト



●トミー● MC 容量 1 ～ 8 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥2,800●96年11月22日発売

仮想プロレスの行き着く先

プロレスは元来、想像力を駆使することで楽しみを増幅させるエンタティメントだ。夢のカードや技の応酬を頭の中でシミュレートする、これこそがプロレスの楽しみと言えよう。

その想像を具現化するのがプロレスゲームだ。『闘魂烈伝』がリアルさを追究するのも、もちろんその役割を自覚してのことだろう。想像をサポートする映像はリアルであるに越したことはない。サソリ固めに入るまでの一瞬の「間」、ブレーンバスターの滞空時間。技の重みと間の再現は、想像でしかありえなかった理想の試合を可能にした。

実際のプロレスが迫力を失い、レスラーがボード上の駒のように希薄な存在感しか持たなくなってしまった現在、バーチャルプロレスはプロレスファンの理想郷となりつつある。現実以上にリアルな仮想空間、『闘魂烈伝』はプロレスファンに禁断の木の実を味わわせてしまったのである。

こんなゲーム

技の重みや「間」を重視し、徹底してリアルさを追究した初のポリゴンプロレスゲーム。新日本プロレスリング所属の実名レスラー12名が登場する。関節技、投げ技、打撃技をじゃんけんに見立てた技入力システムを採用しているため、ゲーム初心者のプロレスファンでも手軽に遊べる点が嬉しい。一定の条件を満たせばレフェリーやリングアナで試合ができるという遊び心もファンを喜ばせた。

※オリジナル版●¥5,800●95年 9 月29日発売



誰もが手軽にテニスを楽しめる! テニスゲームの定番ついにPSへ

スマッシュコート



●ナムコ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 4 ●¥5,800●96年 9 月 6 日発売●ネジコン、マルチタップ対応

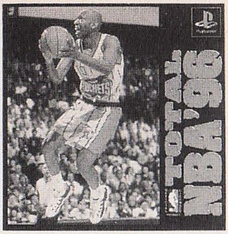
手軽な本格派

ゴルフは球を穴に入れるゲームだが、テニスはボールを打って勝つゲームではない。相手にボールを打たせないようにして勝つゲームだ。テニスの快感は、ボールをねらった場所に打ち込み、相手がそれをミスしたときに得られるのだ。

『スマッシュコート』は、相手に勝つことを存分に楽しませてくれるゲームである。操作のシビアさを削ぎ落としているため、誰もがすぐに勝負に集中できる。たとえ返球が「○ボタン」でしかできないプレイヤーでも、右へ左へ相手の逆を突いて打ち返せる。たまには裏をかいて、相手が今までいた場所に打ち返したっていい。ボールはいつも、ポーンという爽快な音を立てて、相手のコートへ戻っていくのだ。ラリーが激しく続けばプレイヤーはほどよい緊張と興奮に見舞われ、ゲームは一層盛り上がる。激しいラリーの末につかむ勝利は、きっと本物のテニスと同じくらい大きなものだろう。

こんなゲーム

ファミコン時代からの大定番テニスゲーム「ファミリーテニス」のPS版。システムの進化により、PS版ではプレイヤーの技量に応じて複雑なプレイもできる。「テニスクラブモード」では、コンピュータ相手の勝負に勝つとアイテムがもらえ、それを並べてオリジナルコートを作ることもできる。マルチタップの使用で、4人同時プレイのダブルス対戦も可能だ。



選手の挙動がリアルに伝わる バスケットゲームの決定版

TOTAL NBA '96



●SCE ●MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 8 ●¥5,800●96年 7 月 5 日発売●マルチタップ対応

次々と展開するゲームを 切れ目なく楽しめる

ゲームで人間をリアルに操るのは、実に楽しい。『ストリートファイターII』から『バーチャファイター』へ、2Dから3Dへと進んだ〝格闘ゲーム〟なんかは、まさにその楽しさの典型なんじゃないだろうか。操作していてリアルに感じてしまう、このことは意外に大事なことなのである。

で、スポーツゲーム、それもNBAバスケでこれを実践してみせたのが『TOTAL NBA '96』。とにかく選手の動きが滑らか。ドリブルからダッシュ、フェイクパスしてシュート、外した球をリバウンドといった一連の流れが、切れ目なく楽しめる。まさに驚異。シューズがコートを擦る「キュッキュッ」という音、さらに照らされてうっすらと光るコートの床面など、細かな演出もまた嬉しい。

データ自体は'96年のものを使用しているため、若干古い印象を受けないわけではないが、スポーツゲームを馬鹿にしていた人にこそ遊んでほしいソフトだ。

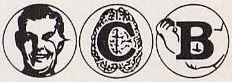
こんなゲーム

非常に簡便な操作で、様々なプレイが繰り出せる、比較的オーソドックスなバスケットボール・ゲーム。もちろんルールはNBAのそれに準拠し、また選手もNBA所属選手のほとんど（一部の著名選手を除く）を網羅しているので、ファンは必見のソフトだろう。選手の疲労など戦術的要素の強い「シミュレーションモード」と手軽に遊べる「アーケードモード」を用意。シーズンを通してのプレイもできる。



ボタンの連打によって生まれる 偉大なる記録の数々

ハイパーオリンピック イン アトランタ



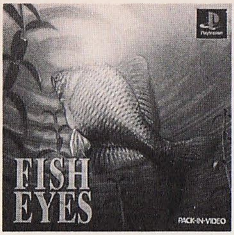
●コナミ●MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 4 ●¥5,800●96年 6 月28日発売●マルチタップ対応

ボタンを連打連打連打

いやー、指が痛い！　ボタンの連打でパワーゲージを溜めることがこのゲームの大基本なのだが、このゲージがなかなか溜まらない。ボタンを連打するという、この単純な作業がこれほどまでに難しいとは。もちろんゲージの溜まり具合で記録は大きく変わるから、「指が痛い！」なんて言っていられない。たとえ指が痛くなろうとも、コントローラが壊れようとも、力の限りボタンを叩く。ベストを尽くした結果が記録として評価される。世界記録の樹立。そして感動。努力した分だけ結果にあらわれる。そういうスポーツのスピリットがこれほどハッキリと再現されているゲームって他にはないんじゃないだろうか。これは、魂でプレイするゲームなのだ。また、このゲームは最大 4 人までの同時プレイができるので、みんなでワイワイ楽しむのに最適。ボタンの叩き合いで勝負が決まってしまうという、非常にシンプルなゲームだけに、白熱したプレイが望める。

こんなゲーム

「100M ダッシュ」「砲丸投げ」をはじめとする11種のオリンピック公式種目を、次々にクリアしていくスポーツゲーム。昨年夏に行なわれたアトランタオリンピックの公式ライセンスゲームでもある。各競技には標準記録が設定されており、その記録を越えると種目クリア。ボタンの連打と、タイミング合わせのみで世界記録を目指す。マルチタップを接続することで、最大 4 人までの同時プレイも可能。



実写取り込みの釣り画面が秀逸 リアルさを追求したネオ釣りゲー

フィッシュ・アイズ



●ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●96年10月10日発売

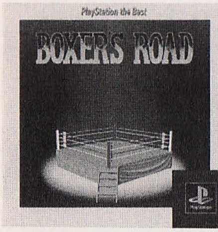
臨場感にこだわったCG

まず、釣り場の画面に感動。釣り場の実写の背景に、竿と仕掛け、魚影などのCGをかぶせるという手法だが、動画だからちゃんと水の流れがあるし、せせらぎや鳥の鳴き声も聞こえてくるしで、臨場感満点。本当に釣りをしてる感覚を再現するというコンセプトだから、ゲージやメーター類もいっさいナシ。それだけに、水中の格闘画面に切り替わってからリールを巻いたり、強く引いたりという加減が難しい。慣れないとなかなか釣り上げられないが、それは現実の釣りと同じ。

逆に、「アタリ」の頻度が多めで、アワせるまでがかなりイージーなのが気になる。ほとんど入れ食い状態。釣り場が固定されていて、魚がいそうなポイントを探し回るというシステムがないので、もうちょっと待つ楽しみが演出されていたらなお良かった。ともかく、PS釣りゲームのなかでは見た目でぬきんでている。一本買うならコレだ!

こんなゲーム

従来の釣りゲーにありがちなパワーゲージやレベルメーターといった表示計をいっさい省き、渓流や湖などの自然をリアルに再現した新しいタイプのフィッシングゲーム。竿やハリ、エサ、フライなどの釣り具が豊富で、対象の魚に応じて餌釣り、ルアーフィッシングと多彩な釣り方を楽しむことができる。釣り上げた魚を持ち帰って水槽で飼えるという『アクアゾーン』風の楽しみ方もできる。



ボクサーとはかくあるべし ストイックな生き様を見よ!

BOXER'S ROAD プレイステーション・ザ・ベスト



●NEW●MC容量7●プレイ人数1〜2●¥2,800●96年7月12日発売

魂まで浄化する熱き拳闘世界

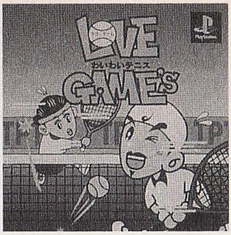
せめてゲームの中では、世界一のハードパンチャーになりたい。そんな願いを持っている男性は多いだろう。しかし、このゲームでは、そう簡単に世界チャンプにさせてはくれない。計量では0.1Kgオーバーしてもアウト、食事メニューにしても蛋白質、糖質など栄養バランスを考慮しなくてはならない。強くなるためにはトレーニングを重ねなければならないが、疲労が溜まってもいけない。たまにスパーリングをすれば、ボコボコに……。ボクシングとは、かくも苛酷なスポーツなのか。プレイヤーはあまりの手応えに、冷や汗をかきつつ嘆息するだろう。

しかし、このストイックさこそボクシングの醍醐味である。鍛え抜かれた肉体、研ぎすまされた野生の勘。鍛えることが快楽になり、闘うことが生きがいになる。これぞ三島由紀夫の愛した男の世界!ムダなものを削ぎ落としていくうち、プレイヤーの心まで浄化されていくように感じられるはずだ。

こんなゲーム

ボクサーを育成、試合を勝ち抜き世界チャンピオンをめざす。プロテストから引退までのボクサー人生を完全シミュレートした作品。食事メニューやトレーニング内容の設定を中心にした育成部分と、実際にボクサーを操り、スパーリングや試合を勝ち進むアクション部で構成されている。試合前には計量があり、タオル投入による試合棄権もできるリアルさがボクシングファンをもうならせた。

※オリジナル版●¥5,800●95年9月8日発売



キュートな顔した本格派 戦略がものをいうテニスゲーム

ラブ・ゲーム わいわいテニス

●Ters●MC 容量 1●プレイ人数 1～4●¥5,800●96年 2月14日発売●マルチタップ対応

頭も使うテニスゲーム

ちゃんと試合運びを考えないと勝てないテニスゲーム。全体的にキャラクターの走力が高めなので、空振りさえしなければ、ラリーが続く。ところが、いざポイントを決めようとすると、なかなか決められない。ただ打ち合っているだけでなく、ウィニングショット前にアプローチショットで相手の体勢を崩し、返ってきたイージーボールを相手コートに叩き込む。テニスの理にかなった動きをしないと勝てないわけだ。この辺りのゲームバランスはテニスに詳しい人ほど有利なはず。また、自分で作ったオリジナルキャラを成長させていくのも、このゲームの楽しみのひとつ。勝った試合のウィニングショットが自動的に強化されるから、気がつくと、自分のプレイスタイルそのままの分身が誕生する。「VSモード」で、操作をCPUにまかせて観戦していると、自分はこんなプレイしてるんだと新たな発見があるかもしれない。友達のキャラとの対戦を観戦するのも楽しい。

こんなゲーム

(社)日本プロテニス協会の監修を受けた本格派テニスゲーム。プロテニストーナメントに参戦し、ワールドチャンピオンを目指す「ストーリーモード」、最大4人までの同時プレイができる「VSモード」、自分だけのオリジナルプレイヤーを作る「エディットモード」を用意する。「エディットモード」で作成したキャラは「ストーリーモード」で成長させることが可能。愉快な隠しコートも存在する。



駆け引きの面白さが加わった PS 野球ゲームの新定番

ワールドスタジアム EX

●ナムコ●MC 容量 3●プレイ人数 1～2●¥5,800●96年 7月26日発売●ネジコン対応

ネジコン対戦が熱い

『ファミスタ』と言えば野球ゲームの定番中の定番、競馬ゲームにとっての『ダビスタ』的な存在だ。それだけに、この『ワースタ』がPSで発売されたときには、思い入れのあるユーザーからの否定的な意見も目立った。「この操作感は違う！」とか「駆け引きよりもっと単純な面白さがあった」とか。要は、複雑になって親しみやすさがなくなったということだ。

確かにそれはそうなのだが、では本作をまったくのオリジナルゲームと捉えてみるとどうなるか？これが実に面白いのだ。直球と変化球で緩急をつけつつ相手を三振に斬る快感。相手の読みをピタリと当てて長打を打ったときの手応え。対戦をやり込むほどに、相手との腹の読み合いの面白さが実感できるだろう。細かいアナログ操作が可能なネジコンを使った対戦にもぜひチャレンジしてみてほしい。この奥の深さに一度浸ってしまえば、もう『ファミスタ』には戻れなくなるはずだ。

こんなゲーム

ファミコン、スーパーファミコンでおなじみの「ファミスタ」シリーズの流れを汲む野球ゲーム。ビジュアルが一新されたほか、ピッチングやバッティングといった基本的なシステムがより駆け引きを重視したものに進化。ネジコンを使えば、流し打ちや強引に引っ張ったバッティングなど、さらに微妙な操作感が味わえる。自分が作った選手を登録できる「分身くん」モードも熱中度高し。

SHOOTING

シューティングゲーム

10選

エースコンバット ●ナムコ
キリーク・ザ・ブラッド ●ソニー・ミュージックエンターテイメント
極上パロディウスだ！ DELUXE PACK ●コナミ
スターブレードα ●ナムコ
DOOM ●ゲームバンク
FINALIST ●ギャガ・コミュニケーションズ
ベルトロガー９ ●元気
マジックカーペット ●EAV
雷雷プロジェクト ●セイブ開発
レイストーム ●タイトー

SHOOTING

名作、新作、オムニバスが揃ったジャンル

昔からアーケードゲームでも多くの作品がリリースされているシューティング。プレイステーションは、アーケードの移植作品に加え、オリジナル作品も充実している。パッケージ形態も歴史に残る名作から話題の新作、旧作を集めたオムニバスなどと幅広い。

シューティングの歴史をなぞる 移植作品群

シューティングゲームを知るには、以下のアーケードの名作と呼ばれる四つのタイトルだけは覚えていただきたい。なぜならそれらはこのジャンルを語る上でなくてはならない、シューティングの基本となる作品たちだからだ。

ひとつは、タイトーの『スペースインベーダー』。これはスクロールしない画面の中で、砲台を操作して右へ左へと動くインベーダーの編隊を全滅させるゲームだ。プレイヤーの操作は砲台の左右移動と、弾を撃つためのボタンひとつ。シューティングゲームの基本は、この一レバー、一ボタンからスタートした。

もうひとつは、ナムコの『ゼビウス』。縦画面を背景が上から下へと流れる縦スクロールシューティングだ。空中と地上を別々の武器で攻撃するシステムを確立し、隠れキャラクターをゲームに初めて登場させた作品で、インベーダーに続いて大ブームを巻き起こした名作である。

三つ目はコナミの『グラディウス』。こちらは横画面を右から左に背景がスクロールする。敵を倒すとパワーアップカプセルが出現し、それを集めるとプレイヤーの望むパワーアップができるという斬新なシステムを搭載。シューティングゲームファンたちの熱狂的な支持を得た。

最後はタイトーの『究極タイガー』(開発は東亜プラン)。『ゼビウス』の空中と地上の別をなくしたようなシステムで、代わりに大爆発で画面内の敵を一掃する「ボンバー」がついた。これを参考に生まれた『雷電』がサラリーマンに大ヒット。シューティングゲームファンの裾野を広げた。

これらの歴史的名作は、インベーダーを除いてすべてプレイステーションに移植されている。しかし、いずれも古い作品だけに単体での発売はされず、何らかの形でオムニバスとして収録されているケースが多い。だが『極上パロディウスだ!』や『レイストーム』といった最新のアーケード作品は、アーケード登場後間もなくプレイステーション版が登場している。スピード移植というのもまた、ファンにとっては嬉しい。

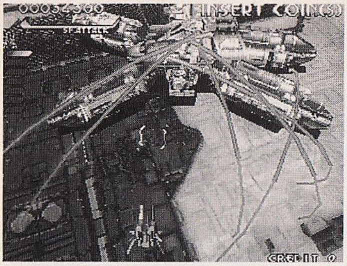
そんな移植タイトルで、唯一の例外が『海底大戦争』。これは少々古いアーケードゲームで、しかもマニアックな人気作品。確かに完成度は高い。

名作やシリーズ作を集めた お買い得セット

古いゲームを数タイトル集め、一本のソフトとして売るオムニバスソフトも最近は増えている。とくにシューティングゲームは歴史

もあり、名作と呼ばれるものが多いだけに、オムニバスとして売られているタイトル数も多い。

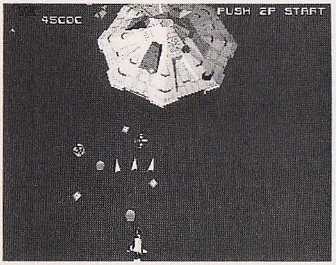
『ゼビウス3D／G+』は、最新作『ゼビウス3D／G』を含め、全部で四つもの『ゼビウス』シリーズを収録。シリーズの変遷を知る上でも、価値ある一本だ。『グラディウスデラックスパック』も、『グラディウス』『同2』のシリーズ二作をパックしたもの。ハイレベル移植で名作を復刻した。PS発売当初から人気の『雷電プロジェクト』も同様、『雷電／同2』を収録した完全移植版。近頃、最新作『雷電DX』もリリースされた。『究極タイガー』は、マニアの間で「タイガーシリーズ」と呼ばれる『究極タイガー』『タイガーヘリ』とその海外版をパックにした『東亜プランシューティングコレクション』に収録されている。これらのオムニバス作品は資料価値や保存版としての価値が当然高い。が、手軽にシューティングを楽しみたいユーザーにとっても、一本で数種のバリエーションが楽しめるお買い得なタイトルだと言える。



PSのハード性能により、アーケード版発売直後に移植が完成するソフトも出てきた。『レイストーム』

既成の枠にとらわれない オリジナル作品が元気

アーケードの名作新作もいいが、プレイステーションでシューティングを楽しむのなら、やはりオリジナル作品が面白い。その筆頭が『エースコンバット』。ナムコから発売されたプレイステーションオリジナルの3Dシューティング。ドッグファイトのミッションクリア型で、臨場感あふれる戦場の演出と、リアルな空戦シミュレートが魅力。ハードの性能を活かしたオリジナルシューティングと言える、ヒット作品だ。



収録されている全タイトルに完璧な移植度を追究した『ゼビウス3D／G+』

次に注目したいのは『PHILOSOMA』。2Dの縦、横、3Dの奥、手前へのスクロール、両方のステージを取り入れた実験的なシューティング。迫力あるムービーと美しいビジュアルも一見の価値があるが、なんと言ってもシューティングシーンの奇抜さが群を抜いている。

3Dと言えば、戦闘機のガンナーとなってゲームに参加するという純粋に撃つだけのゲームもある。それが『スターブレードα』と『ギャラクシアン³』である。画面に現れる敵にひたすらガンサイトを合わせて撃墜していくシューティングだが、どちらもどっぷり星間戦争していて、その手のファンは楽しめる。前者はひとり用、後者は四人同時プレイまで可能なパーティー向けといったところだ。

プレイステーション発売初期からの人気タイトルでもある『キリーク・ザ・ブラッド』は、3D空間でロボットを操縦して敵を倒し、ステージをクリアしていくアクションシューティング。簡単な謎解きやアイテム探しといった要素も盛り込まれている。さらにそのシステムをアクション寄りにシフトさせた『ベルトロガー9』も一応シューティング要素が強いのでここで扱うが、こうしたジャンルの枠にとらわれないタイトルがあるのもプレイステーションの魅力。『ソビエトストライク』もまたアクションゲーム的要素を持った、シューティングだ。オペレーションをクリアするためにヘリを操るのだが、敵機だけでなく、ビルや人までも撃ちまくることができる。

こうして振り返ってみると多様なバリエーションが楽しめるオリジナル作品の豊富さが、他機種に勝るプレイステーションの大きな魅力と言えるだろう。



PS3D シューティングの頂点 まだ持ってないなら黙って買え

エースコンバット プレイステーション・ザ・ベスト

●ナムコ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●オープンプライス●96年 6 月 9 日発売●ネジコン対応

ドッグファイトの快楽

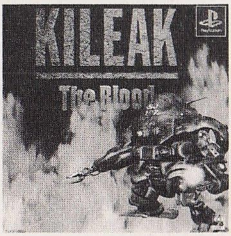
大空を自由に飛び回れる開放感。ようやくロックオンできた敵機にミサイルをぶっ放したときの爽快感。対空放火が激しい地上の目標に向けて猛スピードで接近する最中の緊張感。戦闘機に乗り込んで敵と闘うという感覚を生々しく体験させてくれるゲーム。それが『エースコンバット』だ。

フライトシミュレーターのリアルな挙動と、シューティングとしてのゲーム性が非常に高い次元で融合しており、そのバランスの良さが、本作を他の凡百の空戦ゲームから遠ざけている。16にも及ぶ多彩なミッション構成と、特徴が異なる16機種の機体は、プレイヤーを決して飽きさせないだろう。映像、ゲーム性、リアリティ、スピード感、どの部分をとっても欠点を見つける方が難しい。オリジナル版が発売されて 2 年が経とうとしているが、いまだに PS の 3D シューティングの頂点に位置する傑作だ。まだ持ってないんだったら、黙って買うのが正解だ。

こんなゲーム

アーケードの人気フライトシミュレーター『エアー・コンバット22』を下敷きとした 3D シューティング。報酬で機体を購入できるシステム、僚機の概念、画面分割 2P 対戦モードなど、家庭用ならではの味付けが随所になされている。ミッション数は全部で17。爆撃機撃墜や湾岸都市夜襲、空母襲撃などバラエティに富んでいる。機体も最大で16機種選択可。お買い得の PS・ザ・ベストで発売中だ。

※オリジナル版●¥5,800●95年 6 月30日発売



CG ムービーの手法を確立した ハードな 3D シューティング

キリーク・ザ・ブラッド

●ソニー・ミュージックエンタテインメント● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●95年 1 月27日発売

シビアな設定にハマる

オープニングのキレイなムービーは当たり前、本編見てがっかりも当たり前、になりつつある昨今、本作はムービー CG を使ったゲームの草分け的存在だ。PS 黎明期の作品ながら、ムービーのクオリティは今でも充分通用する。暗めの照明とシブイ色調がまたいい雰囲気で、背景となるハード SF の世界観ともマッチしている。

ゲーム本編はドゥームタイプの 3D シューティングだが、エネルギーや弾数制限の設定がシビアで気の抜けない闘いを強いられる。閉鎖空間で闘っているという緊張感と孤独感が半端じゃないので、ハマる人なら必ずハマる。通路が狭すぎて弾が避けにくいとか、一度セーブすると前のフロアに戻れないといった不親切なゲームシステムも万人向けではないものの、スリリングなゲーム展開に一役買っている。シューティングのコアなファンには、人間ドラマに比重を置いた続編の『キリーク 2 』よりも、ストイックな本作を勧めたい。

こんなゲーム

西暦2038年の雪に閉ざされた南極。巨大企業バイフロスグループのバイオ研究部門「サウスベース」付近で未知のウィルス汚染が発覚。プレイヤーは国際平和維持軍の精鋭として「プロテクトアーマー」に乗り込み、そこで行なわれていた非合法的な生物実験の全貌を突きとめなくてはならない。ハード SF の世界観に貫かれた、硬派な 3 D シューティング。ダンジョンクリア型としては難易度高し。



ありえないキャラが飛び交う名作シューティングの大胆パロディ

極上パロディウスだ! DELUXE PACK(THE BEST)

●コナミ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥2,800●97年 3 月20日発売

でも難易度、完成度は高い

『グラディウス』というゲームに心底ホレていただけに、ゲーセンで『極パロ』を初めて見たとき、相当ショックを受けたのを覚えている。『グラディウス』自体その後のシューティングの流れを作ったパイオニア的な存在で、すでに当時からゲームシステムは完成していた。だから、続編の『2』とか『沙羅曼陀』が発表されても、ちょっとマンネリだなと思っていたのも事実。

しかし、『極パロ』が、超えてはいけない壁を超えてしまったんだと思う。世間的にはキャラがコミカルで万人向けになったとか言われてるけど、そんな生やさしいもんじゃない。非常識きわまりないふざけたボスキャラや、これはありえないという敵だらけ。なかでも、紙ひこうきに乗る「こいつ」という名の自機が秀逸。とことんふざけた設定なのに、真剣なプレイを強要するゲームバランスもいい。これだけ組織的な冗談を構築できたコナミにはマジで脱帽。

こんなゲーム

歴史に残る傑作シューティングとなった『グラディウス』を、大胆にパロディ化してファンの度肝を抜いた『パロディウスだ!』と、その続編『極上パロディウス』。アーケードで発表されたこの2本をまとめて完全移植したのが本作。「パワーアップ」といった名システムを踏襲しつつ、キャラやステージ設定をすべてギャグにしてしまった異色作だ。見た目はゆるいが、難易度はかなり高い。

※オリジナル版●¥5,800●94年12月 3 日発売



無音の宇宙でひとり戦うハードな SF3D シューティング

スターブレード α

●ナムコ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●95年 3 月31日発売●マウス対応

孤高のガンナーの物語

孤独な宇宙の戦士の戦いを描いた 3D シューティング。SF 映画に出てくる星間戦争の戦闘シーンを、疑似体験させてくれる。飛び交うレーザー、激しい爆音は、SF ファンの心をがっちりとつかんで離さない。スピード感、重量感など、3D シューティングとしての完成度が高いのはもちろんだが、このゲームの本当の魅力は、質の高い演出にある。

戦闘機のガンナーシートは非常にコンパクトで、室内は狭い。眼前には漆黒の宇宙が広がり、無線の音以外に音はない。こういった孤独なシチュエーションを、本作は完璧に作り出している。BGM のないゲームの淋しさは、ちょうど寝る前の、ベッドの中で感じるあの淋しさに通じるものがある。爆音と無線機の声だけが、静かな部屋に響く。

この音なき演出が、不気味なほどリアルな臨場感を醸し出し、プレイヤーを映画で観た SF の世界に連れていってくれるのである。

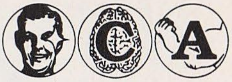
こんなゲーム

星間戦争をモチーフとしたSFシューティング。敵の本拠地破壊を目標に、迫り来る敵軍をなぎ倒して進む。アーケードからの移植作品で、プレイヤーは「ガンナー」として、画面内に現れる敵やミサイルを次々と破壊していく。戦闘機の操縦は自動。プレイヤーはただひたすら画面内の敵を破壊すればいい。PS 版オリジナルの「テクスチャーモード」は、ハイクオリティな映像でさらにリアルに楽しめる。



永久に続くかと思われる殺戮の輪廻に結末はあるのか

DOOM



●ソフトバンク●MC容量－●プレイ人数1～2●¥5,800●96年4月19日発売●対戦ケーブル対応

ぶっ殺してやる

パソコンのヒット作ということでいろんな神話が付随してはいるが、これから遊ぼうという人はそんなものはちっとも気にする必要はない。ストーリーだって知らなくていい。ただ、目の前に現れる敵をひたすら殺し続ければいい。

〝ぐもっ〟と叫ぶエイリアンどもをベチャッと肉塊に変えてやればそれでいい、単純なゲームだ。以上。……いや、ホントに単純明快なのだ。敵弾は遅いし、フィールドの左右に幅があるので避けるのは簡単だ。そして3Dでありながら、照準をピンポイントで合わせなくてもいい。銃の縦軸の照準に合っていれば、つまり上下はともかく左右の中心に敵が位置していれば、それでこちらの弾丸は当たる。避けて撃つという作業に集中できる、この単純なシステムだからこそ世界中の人々に受け入れられたのだろう。ジャンルこそ違えど3D迷路での殺戮という観点からは、『ウィズ』の後継者にあたるソフトとも言える。

こんなゲーム

『1』『2』を収録したお買い得なコンシューマ移植版。
もとは、ネット上で配布されるいわゆるシェアウェアというかたちで全米に広まった3Dシューティングゲームだが、製品化されるとそれも大ヒットとなり、世界各国のPCゲーム市場をにぎわせた。エイリアンに占領された火星の衛星基地から脱出するのが目的で、『2』はさらにその後日談という設定である。



閉ざされた隔壁を突破し、独裁者の野望を打ち砕く

FINALIST



●ギャガ・コミュニケーションズ●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●96年10月4日発売

出口はどこだ

中にはタイムアタックをする場面もあったりして、はた目にはレーシングゲームのようでもあるが、本質は硬派の3Dシューティングだ。

ただ普通にボスキャラクターを撃ち倒してステージをクリアすればいいというものではなく、クリアするための条件を探さなければならない。だから撃って避けるというよりも、クリア条件を探すという行為のほうが大事になってくる。ところがここが洋ゲーの洋ゲーたる所以というか、そのヒントが皆目見あたらない。どこかで何かのアイテムを奪ったり、何かを破壊したりしているうちに自然と隔壁が開いていることが多いので、必ずしもクリアが不可能というわけではないが、俗に言う〝ハマり〟に陥って先へ進めなくなってしまうこともある。

洋ゲーらしい不親切さはあるものの、ベルリンの壁を見てきた欧州の人間ならではの悪夢的なヴィジュアルは素晴らしい。

一見の価値ありだ。

こんなゲーム

ドイツとイギリスのソフトハウスによって開発され、日米欧でそれぞれのヴァージョンが発売された3Dシューティングゲーム。
ヨーロッパ版のタイトル『TUNNEL B-1』からもわかるとおり、いくつもの隔壁で区切られたトンネルを通り抜けて敵の中枢へたどりつき、独裁組織の持つ究極の殺戮兵器を破壊することが目的となっている。隔壁を動作させる条件を探すのが難しい。



大人のプレイにも耐えられる頭脳労働シューティングゲーム

ベルトロガー 9



●元気●MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥6,300●96年11月15日発売

大人のムード漂う本格派シューティング

このゲームの魅力をふたつ挙げておきたい。ひとつは練り込まれたシナリオ。決しておとぎ話で終わることのないハード SF ストーリーは、大人のユーザーにも自信を持ってお奨めできる。もうひとつの魅力は、シューティングの難度と謎解き（要するにマップクリアのためのパズル）の絶妙なバランスである。左右だけではなく、高さという概念が導入されたことで、プレイヤーの自由度は高まった。マップをくまなくさまよって、クリアのためのカギを探し回る。その間、敵の出現率は相当抑えられている。まさにこの点がキモなのだ。撃つときは撃つ。そして、ときにはじっくり腰を据えて考えなければ道は開けない。ひっきりなしに敵が現れ、指先が痺れるくらい弾を打ち続けるシューティングとはひと味違う。こうして落ち着いてプレイできるからこそ、凝ったストーリーにも没入できるというわけだ。違いのわかるアダルト志向のコンセプトである。

こんなゲーム

時は近未来。アステロイドベルトに建設された資源採掘コロニーベルトロガー 9 が、突如何者かによってジャックされた。統合宇宙軍の兵士である主人公は機動歩兵ブロンクスを駆り、コロニー最深部で行なわれようとしている邪悪な企みに挑む！ ハード SF の世界観を背景に、上下左右という三次元の概念を取り入れることによって、臨場感抜群の仕上がりとなっている。



この浮遊感覚はテクノやクスリではない。カーペットである！

マジックカーペット



● EAV ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●97年 2 月14日発売

絨毯の飛行感がリアルな理由

キャッチーなキャラクターや、多くの人々を感動させることができるストーリーで、プレイヤーの感情移入を誘うのも悪くない。だが、電脳空間に構築した、もうひとつの世界にプレイヤーを引き込んでしまうくらいの心意気(?)もゲームには必要ではないだろうか。本作こと『マジックカーペット』は、その困難な試みに成功した作品のひとつである。

やはり、海の向こうの優秀なゲーム屋たちは偉大だ。奴らは肉を喰らいながら、ゲームの中の世界に血肉を与えるためにがんばっている。そのために、どれほどの苦労をしようといとわない。ゲーム中、何もない地面を撃てば地表が削れていくのも、建物の壁を撃てば弾痕が残るのも、音響がドルビーサラウンドなのも、すべてそのためなのだ。だから、あの絨毯の飛行感覚にも説得力が生まれる。「これだけ世界が生々しいのだから、この絨毯の動きもリアルなのだろう」というワケである。

こんなゲーム

ゲームスタイルはいわゆる 3D シューティングゲーム。プレイヤーがすべきことは、敵を倒すことで出現する魔力の源・マナを自らの支配下に置き、自らの居城を増築していくことである。出現したばかりの金色のマナは、魔法をかけないと回収することはできないので要注意。ポットを取ることで覚えていく多彩な魔法を使い分けながら、そのステージごとのクリア条件を満たしていこう。



誰もが熱中、誰もが納得。シューティングゲーム界の至宝

雷電プロジェクト
プレイステーション・ザ・ベスト

●セイブ開発● MC 容量 1 ●プレイ人数1〜2●¥2,800●96年7月12日発売

『雷電』を征するものは、人生をも征する……かもしれない

地獄の鬼すらその難しさに血の涙を流した、と語り継がれる超硬派シューティングゲーム、それがこの『雷電』シリーズなのだ。ただ難しいだけでは名作たり得ないのは当然。それを越える何かがあるからこそ、名作と称されるわけだ。いったい「何か」とは何だ？

ひとつは演出。敵の攻撃は激しいのだが、自機の火力もまた激しい。激しい戦闘力のぶつかり合いで、爽快な爆発の轟音が鳴り止まない。破壊のパラダイズ……やはりシューティングゲームはこうありたい。そしてこの『雷電』には、……「武士の精神」が存在する。敵の攻撃は激しい。が、決して「理不尽」ではない。一見ムチャクチャな攻撃も、絶対に打ち勝つ方法がある。それは反射神経などの問題ではない。気を抜けば死ぬ。敵を撃墜し損じれば、苛烈な反撃を受ける。それは自分自身のスキや甘えに過ぎない。それを克服したとき、『雷電』はさらなる高みにあるパラダイスへ導いてくれるのだ。

こんなゲーム

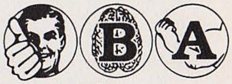
『雷電プロジェクト』には『雷電』『雷電II』の二本のゲームがパッキングされている。五種類のパワーアップと二種類のボムを駆使して、地球外からの勢力を壊滅する縦スクロール型シューティングだ。二人同時プレイも可能。アーケードに登場したときは、シューティングゲームファンはもちろん、未経験者までをも虜にした『雷電』シリーズ。ゲームセンターに一大ブームを呼び起こしたゲームなのだ。

※オリジナル版●95年 1 月27日発売●¥6,800



ロックオンしまくる快感がシューティングゲームの歴史を変えた!

レイストーム



●タイトー● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 〜 2 ●¥5,800●97年 1 月10日発売

透き通るような美しさ

シューティングゲームの歴史に間違いなくその名を刻むであろう傑作中の傑作。近未来の地球を舞台に、都市、海上、宇宙とステージが進んでいくのだが、このグラフィックがたまらなく美しい。定評あるタイトーのサウンド開発チーム「ZUN-TATA」のサウンドと相まって、透き通るような3D空間を見せつけてくれる。次はどんなステージかとワクワクせずにはいられない。自機は 2 タイプの機体から選べるが、高得点を狙うのなら、最大16ヵ所を一度に攻撃できる「タイプ 2 」がオススメだ。ステージをハイテンポでクリアしていく面クリア優先型のゲームが多い中、ストイックにハイスコアを追求するというシューティングゲーム本来のゲーム性を思い出させてくれる。ロックオンして敵を一掃する爽快感は、雨のように降り注ぐ弾を避け、ダイヤのように硬い敵をパスパス打ち続けるただ辛いだけのシューティングゲームを、過去の遺物にしてしまう。

こんなゲーム

ハイクオリティ 3D グラフィックによる新感覚シューティングゲーム。アーケードで今なお根強い人気を誇る、縦スクロール STG の名作を完全移植した。自機はノーマルのショットの他に、照準によるロック・オンレーザー、画面上の敵を一掃するスペシャルアタックを駆使してステージをクリアしていく。PS 版ではオリジナルアレンジを施した「エクストラエディション」モードも収録する。

SIMURATION

シミュレーションゲーム

10選

アクアノートの休日 ●アートディンク
A. Ⅳ. evolution GLOBAL ●アートディンク
CARNAGE HEART ●アートディンク
ザ・タワー ボーナスエディション ●オープンブック9003
第4次スーパーロボット大作戦S ●バンプレスト
ときめきメモリアル
〜forever with you〜 ●コナミ
DEEP SEA ADVENTURE
〜海底宮パンタラッサの謎 ●タカラ
トゥルー・ラブストーリー ●アスキー
童夢の野望〜F1 GP NIPPONの挑戦〜 ●OZクラブ
NOëL ●パイオニアLDC

SIMURATION

プレイステーションの名物ソフトが勢揃い

定番といわれる流れを汲むものから、他機種にはない斬新で意欲的なタイトルまで、実に多岐にわたるラインナップ。非常に選択肢が多くて迷いがちだが、それにはソフトを知らないとね。

定番システムのシミュレーション

一口にシミュレーションゲームといっても、その内容は実に多様だ。プレイステーションにはありとあらゆるタイプのソフトが揃っている。

一昔前まで、シミュレーションゲームといえば、いわゆる〝戦国もの〟や〝軍事もの〟に代表される「戦略思考型」のウォーシミュレーションゲームが大半だった。もちろんプレイステーションでも、その種のソフトは発売されている。『信長の野望・覇王伝』や『戦闘国家』などが代表的なものだ。

その一方では、システムはそのままに『第4次スーパーロボット対戦S』のようなバラエティ路線のソフトも存在する。ストーリーに沿って、なつかしのヒーローロボットたちが戦う……。当時の声優がそのまま声の出演をしていたこともあって、好評を博した。

その後、続編である『新スーパーロボット対戦』、OVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）と融合した『はるかぜ戦隊Vフォース』も登場。この作品は、ゲーム本編よりも長いアニメシーン見たさにプレイするといった、これまで演出の一部だったアニメをゲームに欠かせない存在に位置づけた。これらは、一言で〝亜流〟と片付けてしまうよりも、プレイステーションの高機能を生かした発展形と言うべきだろう。

また、プレイステーションにはパソコンからの移植の際にさらなる進化を遂げたゲームもある。鉄道建設シミュレーションの『A・Ⅳ・evolution GLOVAL』は、まさにその典型である。パソコン版にはなかった「車窓モード」を搭載。ポリゴンを使用した3Dグラフィックで街を探索できるのだ。

建設といえば、ビルを建設していく『ザ・タワー　ボーナスエディション』もある。

少し変わった設定が好きならば、『アジト』はどうだろう。『ザ・タワー』の逆で、地下に向かって秘密基地を建設するものだ。それだけでゲーム性がまったく違うように感じられるから不思議だ。

そして時代はバーチャルギャル

「恋愛・育成シミュレーション」と呼ばれるゲームがある。

恋愛シミュレーションというのは、主人公（プレイヤー）がなんとかして意中の女の子と結ばれるようになるのが目的のゲーム。『ときめきメモリアル』がその代表格だろう。意中の女の子に告白されるために、主人公は涙ぐましい努力をして自分に対する好感度を上げていく。受け身という立場がこれまでとは違うシステムだ。何かと話題に取り上げられ、このゲーム

のヒロインである、藤崎詩織が歌手デビューしてしまった程の人気である。

『アンジェリーク special』の場合は、王子様と結婚するのに相応しい女性になるために努力をする。根幹のゲームシステムはごく一般的だが、ファンタジー系のストーリー設定になっている点が新しい。

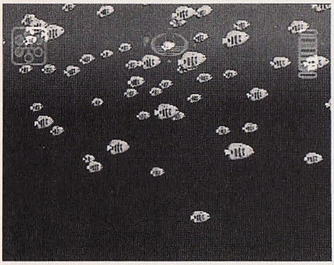
そして、育成シミュレーション。このタイプのゲームは、プレイヤーが親身になって目的に向かって女の子を育てるのだ。例えば『プリンセスメーカー』は、自分の娘をプリンセスにするべく、様々な教育を行なう。『どきどきプリティリーグ』では、強い野球チームに育て上げるのが目的になっている。



絶対にあり得ない設定が功を奏したのか、幅広い層にウケている『ときめきメモリアル』

そして、ちょっと変わったところでは『ヒロインドリーム』というゲームもある。高校生アイドルを育成しつつも、自分が〝足長おじさん〟になれるユニークな設定だ。また実在のアイドルをモデルに実写の映像を使った『あいどるプロモーション すずきゆみえ』のような育成ゲームもある。

非常ににぎやかなこのジャンルだが、ゲームシステム自体は大同小異。そこに登場した画期的ソフトが『NOëL』だ。近未来の日本を舞台に、TV電話の向こうの相手の話を聞いてあげるという究極の受け身ソフトだ。もちろん、ただ聞くだけではない。相手にタイミング良く話題を切り出すことで、好感度が異なってくる。


海中をゲーム機で表現した『アクアノート』は、ゲームに染まっていない純粋さを感じる

また他に類がないという意味では、自分勝手な行動が道理になってしまう『ウェディングピーチ〜ドキドキお色直し』がスゴイ。〝動く着せ替えゴッコ〟とでも呼ぶべきか。うーん、ここまでくれば……。

ともあれ、こうした新機軸を打ち出したソフトは、他機種にはほとんど見受けられない。

キラリと光る可能性

〝設定された目的を達成する〟というゲームの基本的な原則に、一石を投じたシミュレーションゲームがある。『アクアノートの休日』がそれだ。海の中を散策し、魚などを鑑賞したりすることを主体とした「クリアする目的」が存在しないソフトである。したがって、ゲームをしているというよりは、眺めている感覚のほうが強い。果たして、これをゲームと呼んでしまうのはどうか？ という意見もあるだろうが、プレイステーションが生んだ新しいスタイルの〝遊び〟と評価したい。

他には、メカフェチにはたまらない『CARNAGE HEART』というソフト。部品を選定してロボットを組み立て、動作パターンをプログラミングする、なんとも通好みの仕様だ。メカといえば、『童夢の野望』なるF1チーム運営ソフトがある。鈴鹿サーキットしか走れないのは不満だが、詳細な設定数値の項目がちゃんと反映されるのが魅力だ。

そのほかにも『DEEP SEA ADVENTURE』や『大航海時代II』などは、少年冒険ロマンとでも言うのだろうか、忘れかけた冒険心を掻き立ててくれる。前者は潜水艦で宝探し、後者は七つの海をまたにかけ貿易によって財を成す。夢のあるストーリーに没頭してしまうかも。

最後にこれまでになかった（おそらく他機種でも存在し得なかった）異色のソフトを。それは『矢追純一 極秘プロジェクトUFOを追え!!』。矢追氏自身の調査を元にしたデータベースはマニアならずとも必見だ。



さりげない実験精神を秘めた心安まる海底散策ソフト

アクアノートの休日



●アートディンク●MC容量4●プレイ人数1～2●¥6,800●95年6月30日発売

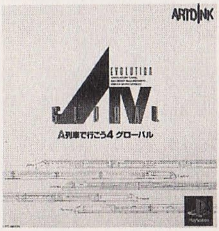
目的のないゲーム

ゲームは、常に目的に縛られている。敵を倒すこと、どこかにたどり着くこと、等々。『アクアノートの休日』は、ゲームをそうした〝目的〟から解放してみせた。漁礁に魚を集めるSLGめいたモードも、探索音を発して魚の反応を楽しむのも、ゲームの骨子からいえばオマケ、サービスである。3次元の空間を一人称の視点で自由自在に動き回ること。基本的には、それがこのゲームのすべてだ。

このゲームの作者である飯田和敏は、現代美術出身の人間である。〝現代における最先端の表現は、コンピュータで行なわれるべきだ〟という確信に基づき、音に、映像に、操作性に、インタラクションを追求した。加えて、アンビエント理論を中心に、現代美術・音楽の先端的テーマを多数盛り込んでいる。しかし、その結果である作品は、決して難解なものではない。アンビエント音楽がそうであるように、誰もが、ただなんとなく楽しめる、至極快適な作品なのだ。

こんなゲーム

広大な海底を自由に巡る、環境ソフト的なゲーム。色とりどりの魚たちは、4種類の探索音に反応してさまざまなアクションを見せる。また、地形の奥まった場所には謎めいた遺跡が見つかることもある。自由に参照できる海底の地図にはブラインドがかけられており、行った場所からブラインドが外れていく仕組み。よって、地図のすべてをオープンすることが一応の目的となり得る。



経営シミュレーションというジャンルを普及させた歴史的作品

A.IV.evolution GLOBAL
プレイステーション・ザ・ベスト



●アートディンク●MC容量14●プレイ人数1●¥2,800●97年3月20日発売●マウス対応

車窓モードは感動的

最初は何から手をつけていいのかわからなくて戸惑う。裏返せばそれだけ自由度が高いということだが、そのことを実感できるのはかなりやり込んでからだろう。シミュレーションにまったく免疫がない人や、合戦したりF-15飛ばしたりするのがシミュレーションだと思っている人は、いきなり投げ出してしまう可能性もある。しかし、時間をかけて丁寧にプレイしてやれば、このゲームの面白さや魅力が実感できるようになるはずだ。

鉄道経営以外にも、バスを通すための道路造りや、株式銘柄の売買など、経営戦略上やるべきことは非常に幅広い。だからなかなか飽きがこない。というか、最初のうちがもっとも飽きやすく、プレイ時間が長くなるに従って飽きがこないような仕掛けになっている。大体思い通りの街を作り上げてしまったあとは、やはり「車窓モード」が楽しい。この瞬間のために長いこと苦労したんだなという気持ちに、きっとなれる。

こんなゲーム

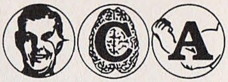
'85年のパソコン版登場以来、いまだに多くのファンに支持されている鉄道経営シミュレーションの最新作。鉄道やバスの交通網を広げつつ、高層ビルやデパート、観光名所など様々な建築物を建てて都市開発を進めていくのが目的だ。自分で作った街を自由にながめることができる「車窓モード」も大好評。前作に15のニューマップと米、英、独、仏、日の5カ国モードを搭載したパワーアップ版だ。

※オリジナル版●¥6,800●95年11月22日発売



設計の楽しみを満喫できる マニアックな戦闘ロボットシミュレーション

CARNAGE HEART



●アートディンク●MC容量5●プレイ人数1～2●¥6,800●95年12月8日発売

ハマれば深いシミュレーション

日本では根強い人気を持つ〝ロボット〟というファンタジー。その魅力は、〝メカニカルなイメージ〟、〝操作するよろこび〟、そして〝設計するよろこび〟にあるのではないだろうか。イメージに対するアプローチはこれまでにも数多く見られたが、後者ふたつを真面目に追求したゲームは、『カルネージ・ハート』をおいて他にはないだろう。

重さ、スピードとのバランスを考慮しつつパーツを選び、行動パターンの簡単なプログラムまでプレイヤーが組む。武器の相性、シャシーのタイプの違いによる特性を考慮し、さらに、プログラムもシャシータイプの違いによって基本ルーチンまで変える必要がある等、その内容は非常に本格的。プログラムによる戦略にも個性が出るから、対人対戦プレイには終わりというものがない。かなり敷居の高いゲームだといわざるを得ないが、その分、ハマればとてつもなく深いのである。

こんなゲーム

架空の惑星で行なわれる、ロボットを使った無人戦争がモチーフ。シャシーや武器などの設計図を特徴ある複数のメーカーから購入、組み合わせて生産し、戦闘時のプログラムを組んで戦線に送り込む。そうしてシナリオ・モードをクリアすると、全パーツの設計図が得られる。このゲームはそこからが本番で、完成したロボットのデータをセーブ、そのロボット3機同士で、対人対戦プレイができるのだ。



高層ビルを建設し、運営する 自由度の高いシミュレーション

ザ・タワー ボーナスエディション



●OPeNBooK 9003●MC容量3～15●プレイ人数1●¥6,800●96年11月1日●マウス対応

自由度の高さが本質

ビルの運営で利益を上げ、その資金で増設を繰り返す。ビルはその規模に応じて1つ星から5つ星まで格付けされ、さらにその上に〝Tower〟というランクがある。自分のビルを〝Tower〟にすることが、ゲームの一応の目的だ。徐々に大規模になっていくビルに応じて、目標と達成度が目に見える形で現われてくる点が、ゲーマー魂を刺激する。

しかしながら、このゲームの本質はその自由度にある。ホテルだけのビルを建てるのも、レストランだらけのビルにするのも、プレイヤーの自由。さらに、ビルの住人には名前をつけることも可能で、名づけた人物の行動を観察することもできてしまう。自分の住むマンションや、会社のオフィスビルを再現してみるのも楽しい。

通常画面では小さなシルエットでしか表示されない、ビルに集まる多くの人間たちひとりひとりのドラマ。そうしたものが感じられる点も、このゲームの魅力だ。

こんなゲーム

世界中のパソコンユーザーを魅了したビル建設シミュレーションのPS版。〝Tower〟の称号に向けて増築を重ねていく独自のゲーム性と、思いどおりのビルをシミュレートできる自由度が秀逸。ビルの内部をポリゴンで表示し、夜警として歩き回ることのできる「3Dモード」や、ボーナスマップ「自由の女神」が加えられた点が、この『ボーナスエディション』だけのフィーチャーとなっている。



名作シミュレーションのグレードアップ版！　しかも低価格!!

第4次スーパーロボット大戦Ｓ
プレイステーション・ザ・ベスト



●バンプレスト●MC容量1～15●プレイ人数1●¥2,800●96年11月29日発売

アニメ好きにはコレ！

ファン的に言えば、声優によるオリジナル音声が魅力。なんたって兜甲児やアムロ・レイが実際にPS（のつながったテレビ）から叫んでくれるのだから！　攻撃する側のロボットのオープニングテーマ曲が戦闘のバックに流れるというサービスもなかなかいいし、その曲がオプションのカラオケモードで聞けてしまうという配慮には参りました。好評だったスーパーファミコン版を忠実に移植してあり、完成度の高さは折り紙つき。シナリオのあちこちに、それぞれの原作アニメを知っているとニヤリとさせられるネタがたくさん散りばめられているのも嬉しい。マニアじゃないとわからないネタも多いが……。登場アニメ作品の半分以上を知っていれば楽しめること間違いなしだ。唯一、CD&メモリカードというメディアのため、データのロードがやや遅くなってしまっているのが残念。腰を据えてやり込むゲームゆえに許せないということはないのだが……。

こんなゲーム

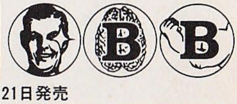
スーパーファミコンで大ヒットを記録した『第4次スーパーロボット大戦』のPS版。シリーズ初のオリジナル主人公キャラ&ロボットが登場し、スーパーロボット編、リアルロボット編の2種類のシナリオが遊べるようになっている。SFC版との違いは戦闘中に主要キャラが武器の名前などを叫ぶところ。もちろん声優は原作アニメとまったく同じ。また、オープニングムービーも追加されている。

※オリジナル版●¥6,800●96年1月26日発売



バーチャルリアルな超深海潜水艦シミュレーション

DEEP SEA ADVENTURE
～海底宮パンタラッサの謎～



●タカラ●MC容量1●プレイ人数1●¥6,800●97年3月21日発売

蘇る冒険活劇への憧れ

ひと昔前のNHKでやっていた冒険アニメをイメージしてほしい（コナンとかエステバンとか）。究極の悪を倒すなどといった大仰な物語ではなく、世界に秘められた謎を追う内に壮大なたくらみに巻き込まれていくという図式だ。主人公は、好奇心旺盛ながらもまだまだ子供であり、心の通った理解者（大人）の協力を絶対必要とする。しかし、すべての謎を解き明かすのは、やはり少年自身なのだ……。こうした少年少女向けの冒険活劇のツボをしっかり押さえて、そのエッセンスをゲームというインタラクティブな媒体上で再現したのが本作だ。他人の冒険を読んだり見たりするのではなく、自分が（疑似）体験できるのだ。実際、深海の3Dシーンの臨場感はすごい。水の抵抗感から自機の惰性まで再現されており、潜水艦操作には少々慣れが必要。うむ、子供の頃、これがあったらと思うことしきり。地味ながらも隠れた名作だといえる。

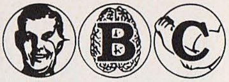
こんなゲーム

表面の90%が海洋に覆われてしまった惑星を舞台に繰り広げられる深海大冒険。少年は、行方不明の父と謎の古代文明パンタラッサの謎を求めて、大海原へ旅立つのだった。ゲームは、深海探査の3D画面と、情報収集の2DRPG画面で進行。海底3Dシーンには、メインストーリーのほかに宝探しのマップやレースマップも用意されている。クリアを忘れてお宝をあさる山師が続出か？



仮面と素顔のギャップを楽しむ女の子口説きおとしゲーム

トゥルーラブストーリー



●アスキー●MC 容量 2●プレイ人数 1●¥5,800●96年12月13日発売

あなただけに見せる素顔

女の子に「あなたってつまんな〜い」と言われたことがあるだろうか。会話の最中に「用事を思いだしたから」と、ウソが見え見えの理由で先に帰られてしまったことがあるだろうか。『トゥルーラブストーリー』は、かつてないほどのやるせなさを味あわせてくれるソフトだ。しかし、ムチがあればアメもある。つれない彼女が次第に心を開き、目を合わせると頬を染める……。征服。ゴシック体の文字がドーンと後頭部あたりに現われるような満足感だ。最初の態度とのギャップが大きければ大きいほど、その喜びはひとしおだ。登場する少女たちも自分をボクと呼ぶ「ボク女」、風紀を乱す者を叱咤する学級委員タイプとさまざま。いずれ跪かせたときのギャップを想像するだけで心が躍る。恋愛の過程を楽しむというより、ゲームを通じて女の子にささやかな復讐を企てるソフト。口説きおとしてしまえば転校、と即サヨナラできるのだ。

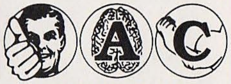
こんなゲーム

『ときめきメモリアル』の忠実なフォロワーたる恋愛シミュレーション。一ヵ月後の転校までに、意中の女の子から告白されるのが目的だ。プレイする季節を選ぶ「シーズンセレクトシステム」、女の子を口説く「下校会話システム」、恋愛度だけでなく友人度を採用した好感度システムなどで、オリジナリティを出すことに成功している。有名声優の起用、アイドルが歌う主題歌も話題に。



斬新なゲームシステムと青春へのノスタルジー

ときめきメモリアル 〜forever with you〜



●コナミ●MC 容量 1〜15●プレイ人数 1●¥6,800●95年10月13日発売●マウス対応

恋愛の機微をゲーム化

絵柄や「恋愛シミュレーション」の名だけを見ると、オタク向けのゲームという印象が強いが、非常によくできた思考型ゲームだ。

ゲームの目的は、私立きらめき高校に伝わる「校庭の片隅の一本の木の下で、卒業の日に女の子からの告白で生まれたカップルは、永遠に幸せになる」という伝説の成就。告白を受けるため、主人公は常に自分を磨きつつ、お目当ての女の子とは頻繁なデートで恋を育んでいかなければならない。

しかし、お目当てだけを相手にしているわけにもいかない。多数登場する女の子たちを邪険にすると、「女の子に冷たい」という噂が流れ、本命の相手にまで嫌われてしまう。バランスをとって交際する難しさがこのゲームの面白さ。

もちろんそれだけがこの作品の魅力ではない。青春へのノスタルジーもまた、この作品の本質だ。

ただし、女性に免疫のない男性は「壊れて」しまう場合がままある。非常に危険なゲームでもある。

こんなゲーム

恋愛シミュレーションというジャンルを生んだ大ヒット作。高校生の主人公が、卒業式に憧れの藤崎詩織から愛の告白を受けるのがゲームの目的。藤崎以外にも多数の女の子が登場し、彼女たちから告白を受けることも可能。多彩なキャラクターも人気の理由だ。いわゆる育成シミュレーションに、「バランスよく女の子と付き合う」という要素を絡めた独自のゲームシステムも非常に面白い。



ゲームを越えた緻密さに脱帽! F1マシン開発シミュレーター

童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦



●OZ CLUB●MC 容量3●プレイ人数1～2●¥6,800●96年10月25日発売

精密さこそが本質

F1ゲームと言えば誰もがレースゲームを想像するが、これはレースではない。それどころか、ゲームでさえないかも知れない。

プレイヤーは資本金を開発項目に振り分け、重量配分からウイングなどのエアロダイナミクス、ボディの剛性まで、様々な要素を考慮してF1マシンを設計する。九五年のF1日本グランプリの予選のベストラップを越えることが目的だが、ゲーム面の面白さより「シミュレーター」としての精密さがこのソフトの本質だ。

内容は専門的だが、各要素について詳細な解説画面も用意されており、興味さえあれば楽しみながら詳しくなることが可能。完成したマシンを走らせることができるサーキットは鈴鹿だけだし、プレイヤー自らがマシンをドライブすることもできない。その代わりと言ってはなんだが、ウイングの角度1°の違いがタイムの大きな違いとして現われてくる緻密さには圧倒される。

こんなゲーム

世界最速のF1マシンの開発を題材としたF1マシン・コンストラクション・シミュレーションゲーム。純国産マシンでのF1参戦を目標に、プロジェクト「童夢」がこれまで歩んできたF1マシン開発の道程を忠実にゲーム化している。ゲーム中に使用されているデータは、童夢がF1マシン製作で使用した実値データであり、その緻密さはゲームというより「シミュレーター」と呼ぶにふさわしい。



女の子とのリアルタイムな会話を追求した、志の高い実験作

NOëL



●パイオニアLDC●MC 容量1●プレイ人数1●¥6,800●96年7月26日発売●マウス対応

究極の聞き上手になれ

女の子との会話をリアルタイムに再現するという途方もないコンセプトを持ったゲーム。もちろん、ユーザーの言葉が彼女たちに届くわけはない。彼女たちは一方的に話しかけてくる。そして、会話の途中で話題となったいくつかの単語が「会話ボール」となって流れてくるので、一時それをプールしておく。そして、そのボールをタイミングよく投げ返してやれば、相手はその話題について話し始めるという仕組みだ。

ただし、タイミングが悪いと無視されるし、会話が上手く続かないとすぐに電話を切られてしまう。いわば究極の聞き上手になることが求められるのだ。総セル画数6000枚に及ぶアニメと10時間を超える音声データはさすがに圧巻で、しぐさと会話のパターンは非常に豊富。だが、会話の順序やつながりが不自然な部分がどうしても気になる。言っちゃうと企画倒れのゲームなんだけど、新しいことをしたいという志は高く評価したい。

こんなゲーム

3人の女子高生との疑似コミュニケーションを楽しむ「アタッチメント・ソフト」。設定はビジュアルホンと呼ばれるTV電話が普及した近未来の日本。9月のある日、夏のリゾートで知り合った清水代歩から連絡が入る。それをきっかけに他の2人の女の子ともTV電話を介した会話が始まる。クリスマスまでの4カ月間に彼女たちと親密な関係を築けると、幸福なエンディングが待っている。

PUZZLE & TABLE

パズル＆テーブルゲーム

5&5選

- I. Q ～Intelligent Qube～ ●SCE
- アイドル麻雀スーチーパイII Limited ●ジャレコ
- VICTORY ZONE ●SCE
- 究極の倉庫番 ●伊藤忠商事
- 進め!対戦ぱずるだま ●コナミ
- スーパーパズルファイターII X ●カプコン
- プロ麻雀 極PLUS ●アテナ
- ぷよぷよ通 決定版 ●コンパイル
- 麻雀ステーション 麻神 ●サンソフト
- リング オブ サイアス ●アテナ

PUZZLE & TABLE

新ルール枯渇の現状を打開する新たな方向性

パズルゲームは死んだのか？　新たなパターンが出尽くした感があるパズルゲームだが、その未来を占う新ソフトがついに登場。パズル業界は今、大きく揺れている。

ハードによる差が出にくいだからこそアイデアで勝負

ハードによる差異が出しにくいジャンル、それがパズルゲームだ。プレイステーションとセガサターン、両機種で発売されているタイトルが多数あり、どちらも同程度の仕上がりを見せていることからもそれがわかるだろう。

パズルゲームは三タイプに大別される。いわゆる「落ちもの」と言われるゲームと、詰め将棋にも似た思考力を要するゲーム、そしてアクション性を重視したパズルである。「落ちもの」は、『テトリス』以降定着したゲーム形式だ。落ちてくるブロック（玉）のうち、同じ形、色のものを合わせて消すタイプが、最近の主流だ。シンプルな操作性と高い中毒性で人気の高いジャンルである。現在もマイナーチェンジを繰り返し、少しずつ進化を遂げている。といってもルールをひねること＝進化ではない。多くの『テトリス』フォロワーは、ルールを複雑化することが独自のゲーム性ととらえ、失敗を重ねてきた。落ちものゲームの大きな魅力はその爽快感にある。あまりにルールを複雑化すると、その快感は損なわれてしまうのだ。普通は続編を発表するにつれクオリティが上がっていくものだが、パズルゲームに限って言えば、最初のゲームが一番良かった、というケースも多い。シンプルさこそ最大の魅力。これがパズルゲームの特徴であり、後続パズルにヒット作が生まれにくい理由なのである。

新型パズル枯渇状態 現状を打破するには……

ルールをひねれば、爽快感が損なわれる。かといって新しいパズルパターンは枯渇状態。現在、高い支持を得ているパズルには、これ以上ひねれば爽快感は失われる、というギリギリの作品が多い。

まず『ぷよぷよ』。連鎖のつくりやすさ、キャラクター性の高さで世代を問わず高い支持を得ている。『テトリス』が形を合わせるものだったが、こちらは色を合わせることで「ぷよ」を消す。より感覚的で、よりプリミティブな操作感が味わえる。『対戦ぱずるだま』シリーズもシンプルさの勝利。意識的に連鎖を組まずともいつのまにか多連鎖が成立するため、手軽に爽快感が得られる。『ときめきメモリアル～』『ツインビー～』とキャラを変えるだけでなく、ルールも少しずつ改変しているが、これは好みの分かれるところ。後から生まれた作品が、高い支持を得ているとは限らない。

『パズルボブル』や『マジカルドロップ』といった作品は、玉を下から打ち上げるという逆転の発想によって生まれた。しかし、これ以上のひねりをイヤミなくゲーム

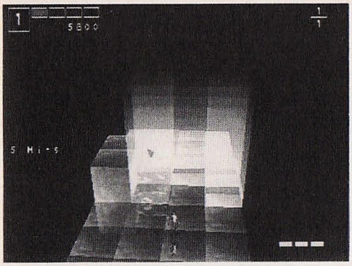
に活かすことはもはや難しいだろう。

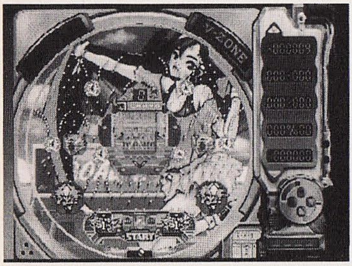
思考力を重視した作品、アクション性の高いパズルにも同様のことが言える。『倉庫番』のゲーム性を活かしつつ、よりロジカルに、よりポップになった『ルププキューブ』など、進化の跡はうかがえるものの、新鮮味の乏しさはいかんともしがたかった。

『I・Q』が見せたパズルゲームの新境地

そこに登場したのが『I・Q』である。迫りくるキューブを消去する、ひと言で言ってしまえばそれだけのゲームなのだが、この作品はプレイステーションのパズルの今後を占う試金石と言える。このゲームの最大の特徴は、これまでの子供向けという印象の強いパズルとは一線を画した、シックなイメージ。プランニングの佐藤雅彦氏は広告業界からの参入とのことで、ゲーム畑のクリエイターとはひと味違う感性を見せてくれている。テレビCMの効果もあり、ゲーマー以外のユーザーを引き込むことにも貢献している。

このゲームの持つ独特のムードはニュータイプパズルのひとつの方向性を示してくれる。「プレイステーションならでは」……そんな演出とセンス。これこそが、パズルの新たなキーワードではないだろうか。


サウンド、グラフィックなど演出面の新鮮さが光る新タイプゲーム『I.Q』


超リアルな映像が衝撃的だった『ヴィクトリーゾーン』だが、それでも本物にはかなわない？

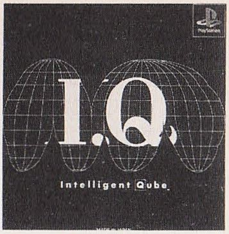
本物の再現にとどまらないテーブルゲームの可能性

「テーブル」というジャンルは、他のジャンルにはない不利な条件を背負わされている。それは、すでに本物が存在するということだ。麻雀にしろパチンコにしろ、すでに私たちは知っている。だから、モニター上で再現されても、やっぱ本物の方が面白いよねということになりがちだ。あの麻雀牌の独特の手触りや、パチンコ玉が奏でる音の無数のニュアンスは、どんな高性能のハードでも再現できない。これは、他のジャンルにはない苦労である。

たとえば、レースゲームや格闘ゲームが楽しいのは、それがリアルな車の挙動や人間の動きを再現しているように見えながら、本物とはまったく違った面白さを提案しているからだ。要は、ゲームとして面白ければいいのだ。しかし、テーブルゲームの場合は、その前に本物と同じ面白さが味わえるかが問題にされる。それが、このジャンル自体をひどく不自由なものにしている原因なのである。

PSのテーブルゲームをざっと概観すると、ふたつの大まかな傾向が導き出される。ひとつは、『ヴィクトリーゾーン』や『プロ麻雀極プラス』に代表される、あくまでリアリティを追求したゲーム。もうひとつは、本物を土台としつつTVゲームとしての面白さを付加したゲーム。たとえば『パワーレンジャーピンボール』や『スーチーパイシリーズ』などのようにキャラクターの魅力を楽しむ方向。またPSが得意なポリゴン技術を駆使した『麻雀ステーション〜麻神〜』、『ナムコマージャンスパローガーデン』なども、現実にはありえないシチュエーションを描き出して面白い。さらに〝プログラム〟の手法を活かした『プロロジック麻雀　牌神』などはTVゲームならではの遊び方である。

本物の再現にはどうしたって限界がある以上、後者のようなゲームにどんどん出てきてほしいのだが、成功している作品はまだまだ少ないのが現状である。



無機的なキューブに翻弄される人間 まったく新しいゲームイメージ

I.Q Intelligent Qube

A B

●SCE●MC容量1〜9●プレイ人数1〜2●¥4,800●97年1月31日発売

イメージ戦略でユーザー層拡大

ズバリ、イメージの勝利である。無機的なキューブ、それに翻弄される具象的な人間、黒、青、シルバーで統一された抽象的な空間、それらを彩る重厚かつ荘厳なBGM。ゲームという言葉からオトナが想像しがちな、子供じみたキャラクターやピコピコ騒々しい電子音の影はそこにはない。洗練され、ある種のスノビズムさえ漂う。譬えて言うならジーンズメイトではなくアルマーニ、はとやではなくパークハイアットホテル、FMWではなくパンクラスといったところか。とにかくゲームにつきまとうマニアックな、泥臭いイメージを払拭した点がこのゲームの特筆すべきところである。

この作品のヒットにより、ゲームの地位の向上は約束された。子供っぽくない、オシャレ、しかも面白い。プリクラがゲームセンターへの敷居を低くしたとすれば、こちらは家庭用ゲームへの間口の拡大に成功した。ゲーム業界から見ても、価値ある作品と言える。

こんなゲーム

迫りくるキューブを床にマーキングをして次々に消去するゲーム。キューブをすべて消去すればステージクリア。しかし中には、消去してはいけないキューブ、広範囲のエリアでキューブを一度に消去できるキューブもある。いかに効率よくキューブを消していくかで、得点およびI.Qが算出される。なお、プランニングは「バザールでござーる」など数々の有名CMを手掛けた佐藤雅彦氏。



意味不明なアイテムが炸裂! イカサマ麻雀の決定版!!

アイドル雀士スーチーパイII Limited

B C

●ジャレコ●MC容量1●プレイ人数1●¥7,800●96年9月20日発売

ダラダラ遊びたい一本

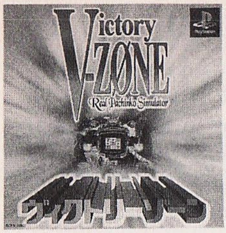
麻雀がギャンブルである以上、卓の上には緊張感がある。逆に言うと、プレイヤーにリスクのない麻雀ゲームには、緊張感もない。そういった点を差し引いても、『スーチーパイ』シリーズはルールからキャラクターまであらゆる意味で緊張感がなく、ダラダラ遊ぶには最適な一本だ。いや、誉めているつもりなのだが。

特筆すべき点は、〝アイテム〟を手に入れることでイカサマが容認されてしまうこと。「ハイパーアイ」で相手の手は見られるし、相手の当たり牌は「ファイヤーせっかん」でなんと燃やして(!)しまえる。荒唐無稽なシステムだが、それが麻雀本来の楽しみとは別種の面白さを提供してくれるのだ。

ところで、一応は脱衣麻雀でもある本作だが、〝リミテッド〟の名にふさわしく(?)、水着にしかならない。サターン版に比べ、脱ぎ方が制限されるが、フルアニメーションで恥じらいながら脱ぐ姿は結構カワイイ。全裸よりイイかも!?

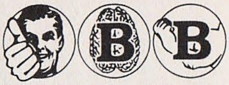
こんなゲーム

御崎恭子こと〝アイドル雀士スーチーパイ〟の活躍を描く、ひたすらユルい麻雀ゲーム。イカサマ麻雀ゲーム、と呼ぶべき内容なのだが、ゲームとしては面白い。キャラクターデザインは人気漫画家の園田健一で、キャラクターの人気は絶大。タイトルに『II』とあるが、前作を知らなくても問題なく遊べる。アニメーションのクオリティにも定評がある。価格は高めだが、そのぶん内容は濃い。



パチンコシミュレーターの金字塔 懐かしの台はいまだ色あせず

VICTORYZONE



●SCE ●MC容量2 ●プレイ人数1 ●¥5,800 ●95年3月31日発売 ●ハンドルコントローラ対応

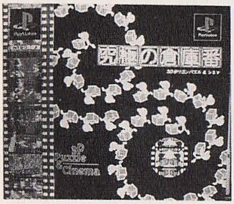
玉には玉の人生がある!?

当然のことだが、モニター上のパチンコにはギャンブルとしての楽しみはない。なのに、なぜこれほど多くのパチンコゲームが発売されるのか。理由はふたつに大別される。ひとつは実戦に役立てるため、もうひとつはパチンコのゲーム性を楽しむためだ。多くのソフトは、このどちらかに重点をおいて制作されている。実機の完全再現を売りにしたソフト、他者やCPUとの対戦を目的としたソフトは、目にする機会も多い。『ヴィクトリーゾーン』は、その両方を満たしたゲームである。さすがに今となっては実戦に役立てることは難しいが、懐かしの台をプレイできるのは嬉しい。CR機全盛の現状に味気なさを感じているユーザーに、強く勧めたい。

演出面にも力が入っている。いまだかつて、玉が打ち出されてから吸い込まれるまでを追尾する視線でプレイできるゲームがあっただろうか。銀色に輝く玉ひとつひとつの重みすら感じさせてくれる。

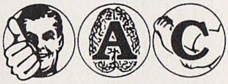
こんなゲーム

PS初の本格パチンコシミュレーター。人気パチンコ台メーカーSANKYOの実機10台の他に、オリジナル台も搭載。アタックモードでは、複数のプレイヤーでパチンコ勝負が行なえる。台をローリングさせたり、玉を追尾したりという多彩な視点切り替え、有線放送のようなBGMなど、単調になりがちなパチンコを飽きさせずにプレイできる工夫が嬉しい。96年9月には第2弾も発売。



今日もひたすら押しまくり 引くに引けないパズルゲーム

究極の倉庫番



●伊藤忠商事 ●MC容量1～2 ●プレイ人数1 ●¥5,800 ●96年9月13日発売

コレ一本で退屈知らずに

パズルゲームは、ルールが単純であるほど熱中度が高い。『倉庫番』は、その最たる例だろう。ブロックを押して、所定の位置まで運ぶ。ただ、それだけのシンプルきわまりないゲームだ。

しかし、これほど「娯楽」としての役割を果たしているゲームが他にあるだろうか。ひとつ動かしては熟考し、さらに動かしては手を休めて考える。何人もで集まれば、たちまち自分の解法を試そうとコントローラの奪い合いになる。今までまったく触ったことのない人でも、ものの10分も試せばルールを完全に把握でき、その醍醐味を味わえる。ひとくちにパズルといってもさまざまな種類があるが、ここまで長く深く楽しませてくれるものが他にあるだろうか。自分で問題を作成できるので、永遠に遊ぶことだってできるのだ。人間でも座持ちする人はいるが、これはまさに座持ちパズルの決定版。ひとつ揃えておけば、決して退屈することはない。

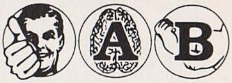
こんなゲーム

10年以上前にパソコン版で登場したロングセラーパズル。ステージ上に点在する荷物ブロックを、所定の位置に納めるのが目的だ。ブロックは、押すことはできるが引っぱることは不可能なため、移動場所、順番を考慮して動かさなければならない。思考力が何よりも重要なパズルになっている。PS版ではジオラマムービー、トラップが追加され、「究極」の名にふさわしい高い完成度を見せている。



激しい連鎖合戦が魅力の『ぱずるだま』シリーズ決定版

進め!　対戦ぱずるだま



●コナミ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 〜 4 ●¥4,800●96年3月1日発売

2種類の玉が特徴

人間同士の対戦が最も盛り上がるパズルゲーム。それが『対戦ぱずるだま』シリーズだろう。画面上部から落下してくる「玉」を積んでいく、いわゆる〝落ちものパズル〟の一種なのだが、「大玉」と「小玉」の 2 種類があることがその特徴だ。大玉は同じ色を 3 つ並べると消滅するが、小玉は並べただけでは消えない。小玉の隣で大玉を消すことで、小玉を大玉に変化させる必要がある。

そのときに同じ色の大玉が新たに 3 個そろえば「連鎖」が起こる。連鎖で玉を消すと、対戦相手のフィールドに小玉を送ることができる。その繰り返しによる激しい連鎖合戦こそが『ぱずるだま』での対戦が盛り上がる理由だ。

なお、登場キャラクターの派手なアニメーションも、『ぱずるだま』シリーズの特徴だが、『進め!』のキャラクターはどうにもアクが強い。『ときメモ』版と『ツインビー』版が発売されていることも念のために記しておこう。

こんなゲーム

タイトルに偽りなしで、人間同士の対戦が大いに盛り上がるパズルゲーム。過去にも『ツインビー対戦ぱずるだま』など、シリーズとして何作かが発売されているが、この『進め!』はアーケード版の第 1 作目の直接の続編となっており、キャラクターバランスを調整できる特殊な玉など、システム面の改善がなされた。また、オマケとしてボーリングゲーム『対戦ころがしだま』も収録されている。



カプコンの人気キャラクターが落ちものパズルゲームで激突

スーパーパズルファイターII X



●カプコン● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 〜 2 ●¥5,800●96年12月 6 日発売

侮れないキャラもの

格闘ゲームの人気キャラクターを使って適当につくったゲームだと思ってプレイしたら痛い目に遭うだろう。それほど『スパズル』はパズルゲームとして秀逸であり、難解である。『ぷよぷよ』や『ぱずるだま』と違い、落ちてくるものがビンゴ状に並んだだけでは消えてはくれない（ 4 個を四角くくっつければパワージェムとなり、壊した際に高得点を得られさらに敵にも大ダメージを与えられるのだが)。消すためにはジェムと同じ色のクラッシュジェムをくっつける必要がある。

さらにカウンタージェムだ。敵が落としてきたカウンタージェムが積み上がった状態はともすると危険に見えるが、カウンタージェムは表示されている秒数を経るとふつうのジェムに戻る……つまり消せる。敵の攻撃を利用して反撃することも可能というわけだ。カウンタージェムのカウンターとは、カウントのことであると同時に、反撃の意をも表すのである。

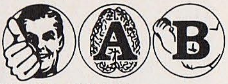
こんなゲーム

ゲームセンターで人気を博したカプコンのパズルゲームの移植。ゲームは対人／対 CPU 共に対戦形式で行なわれる。ゲームが始まると、ジェムと呼ばれる宝石が落ちてくる。このジェムを、画面のいちばん上まで積み上げてしまったほうが負けとなる。
ただ消せばいいのではなく、いかにして消すかという戦略が勝利の鍵を握る。対戦パズルゲームの「対戦」部分に重きがあるゲームだ。



シンプルなのに深いシステム 女性にも大人気のパズルゲーム

ぷよぷよ通　決定版



●コンパイル● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥4,800●96年11月15日発売

「連鎖」が勝負を決める

空前のブームとなった『テトリス』以降、次々と発売され続けているいわゆる〝落ちものパズル〟のなかでも、最大のロングセラーがこの『ぷよぷよ』だ。

その特徴はなんといっても「連鎖」にある。画面上部から 2 個 1 組で落下してくる「ぷよ」という物体（生物？）は、同じ色同士で 4 個以上並べると消滅するのだが、そのとき上に積まれていた「ぷよ」が落下して、新たに同色が 4 個並び、消滅することがある。これが「連鎖」だ。うまく積み方を考えれば、3 連鎖、4 連鎖といった消し方も可能で、効率よく「連鎖」をつくっていくことが勝利の鍵となる。『テトリス』はある程度上達してしまうと反射神経だけのゲームになってしまうが、『ぷよぷよ』は連鎖の重要性のため、より頭脳的なゲームとなっているのだ。

基本システムはシンプルなのに奥が深い。『ぷよぷよ』の人気の理由はコミカルなキャラクターだけではない。

こんなゲーム

わかりやすくて奥が深いゲームシステムと、主人公アルルとマスコット・カーバンクルなどのコミカルなキャラクター、さらに人間同士の対戦の面白さから、女性にも大人気のパズルゲーム。『通』では「相殺」の概念により、前作では不可能だった持久戦も可能になり、さらに完成されたシステムとなった。また、音声つきの「漫才デモ」からルールの調整まで、細部にも手の行き届いた作品。



有名現役プロ雀氏16名登場 実戦にこだわった本格派麻雀

プロ麻雀　極 PLUS



●アテナ● MC 容量 1 ～ 4 ●プレイ人数 1 ●¥4,980●96年 8 月30日発売

実戦感覚の麻雀ゲーム

タイトル数が多いPSには、当然ながら麻雀ゲームも数多い。とりあえず麻雀ゲームで一枚押さえておくにしても、何を買っていいかで結構悩むのでは？　そんななか、企画モノやキャラクターモノではなくて、比較的オーソドックスで実戦に近い感覚でプレイできるのが本作だ。現役のプロ雀士の名前も何人か言えるというほどの麻雀ファンなら、迷わず決まりだ。

小島武夫、古川凱章、安藤満など、他の麻雀ゲームでは主役級の有名プロが16人も集結しているのが第一のセールスポイント。第二のウリは、実戦の雰囲気が重視されている点だ。麻雀を多少真剣にやったことのある人なら、捨て牌を 6 枚ずつ列にして切っていく「6 枚切り」というのを知っていると思う。見やすいし相手に対する礼儀にもなるが、ゲーム上で初めてそれが実現された。ツモ切り牌のみグレー表示にできる機能も嬉しい。相手の待ちを推測できる中級者なら、読みの練習にもなるだろう。

こんなゲーム

アーケードで好評の 4 人打ち麻雀の移植作。小島武夫や古川凱章といった現役の人気プロ16人が登場。それぞれ個性的な打ち筋でプレイヤーの前に立ちはだかり、状況に応じて様々なコメントをしてくれる。順目がわかりやすい「6 枚切り」捨て牌表示、相手のツモ切り、手出しの別がわかる表示切り替えなど、実践的な機能が重視されている。トレーニングモードなどPSオリジナルの要素も充実。



ポリゴン雀士が繰り広げる時間と空間を越えた熱き闘牌

麻雀ステーション麻神



●サンソフト● MC 容量 4 ●プレイ人数 1 ●¥6,800●94年12月3日発売

前衛麻雀劇画の世界を忠実に再現!?

「私は麻雀の神、麻神!」とか、「麻神との戦いの果てにあるものとは？」とかオープニングですごまれても困ってしまうが、対戦できる面子にも面食らう。最強のカラテカ・スカッドなどはまだまだおとなしい方。激動の戦後を、麻雀ひとつで乗り切ってきた学生・伊吹勝也やら、フランス王宮のお姫さままでが君の相手となるのだから相当なものだ。謎のギリシア兵ロゼースにいたっては、「うおおおお〜、この勝利をゼウス様に」などと勝利を神に捧げてしまう。こんな徒と卓を囲んでいて、果たして正気を保っていられるかどうかは疑問だが、これがプレイステーション本体と同時発売された麻雀ソフトのひとつ、『麻神』の世界なのである。驚くべきことに。

気合い一閃、牌をツモり、雄叫びと共に卓に切出す。この前衛麻雀劇画のような世界が、プレイヤーの脳髄を直撃する。単にコンピューターと麻雀をプレイしたいだけの方にはお薦めできないが。

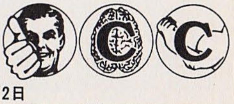
こんなゲーム

プレイステーション初の麻雀ソフトである本作の特徴は、ポリゴンの雀士たちが実際に牌を摑み、ボイスとともに切り出すところにある。意外なことに、脱衣麻雀のようなアイテムは存在せず、オーソドックスな勝負（ただしテンションはバカ高め）が繰り広げられる。雀士の闘牌が抜群のカメラワークで描き出されるバーチャルモード、スピーディーな通常モードを選択可能。



テキストアドベンチャーを新たな視線で感じてくれい

リング・オブ・サイアス



●アテナ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥6,800●96年4月12日

立場が切り替わる面白さ

小説を読む楽しみのひとつに、ページを繰る快感がある。逆に、つまらない小説ほど、これが単純労働、つまりは苦痛へと変わる。テキストアドベンチャーにしても同様。選択肢を膨大にぶち込み、単純にグロスの文章量（つまりはページ数）を増やせばよい、というものではない。

本作は、三人称を導入したことにより、プレイヤーに物語世界の住人全員の運命を委ねてしまった。これは神の立場とほぼ同義。わかり易く言うと、プレイヤーの視点が出てくるキャラクターの立場にポンポン移り変わる。たとえば盗賊が宝石を盗むか盗むまいかを悩んでいるシーンでは、プレイヤーが盗賊の立場になって判断することになる。

要するにこれは、プレイヤーの感性がストーリーの細部から大筋にまで関与し得るということ。だから、このゲームに登場する選択肢の意味はとんでもなくデカい。これが快感となるのだ。

こんなゲーム

「弟切草」「かまいたちの夜」に代表されるサウンドノベルタイプのテキストアドベンチャー。暗黒を司る魔女と、それに対立するが故に指輪に封印された主人公。プレイヤーはこの指輪を通じて魔女の討伐に出発する。それは同時に、主人公の自分探しの旅でもあるのだ。ホラー物の目立つ同系列の作品群の中で、ファンタジーの世界を描いた本作。目のアップによる人物の描きわけなど、感性に訴えかける部分も多い。

ETC

エトセトラ

10選

- がんばれ森川君2号 ●SCE
- 刻命館 ●テクモ
- スタジオP ●アジェンダ
- ダイハード・トリロジー ●EAV
- ダンジョンクリエイター ●EAV
- DEPTH ●SCE
- ときめきメモリアルSelection藤崎詩織 ●コナミ
- ToPoLo ●アートディンク
- 謎王 NAZO-OH ●バンダイビジュアル
- ナムコミュージアム VOL.1 ●ナムコ

ETC

斬新さを求める気骨の作品群

既存のジャンルからハミ出してしまった異形のソフトたち、あるいはお気楽に鑑賞できる非ゲームソフト。「その他」の棚は、危険な快楽に満ちた不思議の島なのだろうか？

「その他」はただの傍流ではない

こともあろうに「その他」である。「その他」であるからまとまった指向性があるわけではなく、総論を記すことなど一見不可能に思われる。しかし、ただメインストリームに対する傍流であるから「その他」と分類されているわけではない。RPGや格闘、アドベンチャーなどの既存のカテゴリーに収まらないということは、言い換えればファミコン時代とは異なる新しい価値観を提示しているということ。ただ、新ジャンルを形成するほどの力を持たないために「その他」として括られているだけの話だ。だとするならば、それぞれの小集団ごとに、作品の傾向を語っていくことは可能なはずである。

CD-ROMならではのコンピレーションもの

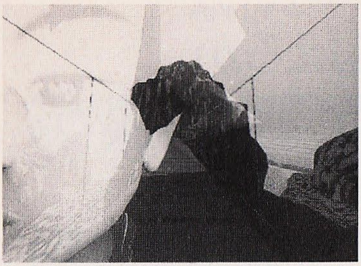
RPGなど既存ジャンルのゲームの基本アイデアはファミコンでも実現可能なものが多い。プレイステーションになり、ビジュアルやサウンドといった〝表現〟のクオリティが高められたに過ぎない。

しかし「その他」に分類されたゲームの多くは、プレイステーションでなければ、そのアイデアは実現できなかった。例えば『ナムコミュージアム』。ナムコ黄金期のクラシックゲームの5in1である。一本一本の移植のクオリティが完璧で、しかも五タイトルも収録されている。CD-ROMという大容量メディアならではの産物である。同様のアイデアはやはり他のメーカーも抱いていたようで、日本物産は同社のクラシックゲームを収録した『ニチブツアーケードクラシックス』、アイマックスはアイレムの作品を収めた『アイレムアーケードクラシックス』をそれぞれ発売している。これらの企画は、かつてゲーム少年だった二十代〜三十代ユーザーの郷愁にアピールし、スマッシュ・ヒットを記録している。カプコンもこの波に追随し、同社のパズルアクションゲームのシリーズ作品三本をまとめた『スーパーパンコレクション』を最近になってリリースした。また、この種のパッケージの中で変わり種なのが『ダイハード・トリロジー』である。映画『ダイハード』の1・2・3を各々個別にゲーム化し、同一のディスクに収録している。

ソニーならでは？音楽系ソフト

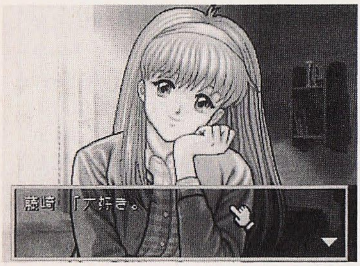
マシンスペックということでいうと、素晴らしい内蔵音源を利用したシーケンサーソフト『DEPTH』を忘れるわけにはいかない。テクノのDJの仮想体験と言えばピンとくるだろうか、あらかじめ

作曲されたいくつかのパターンをリミックス（アンビエントにもドラムンベースにもできる）し、独自の音像をつくっていくゲームである。画面のインターフェイスは『アクアノートの休日』の海中のイメージ。イルカを追い、音のパーツを拾っていくという行動がゲームっぽさを出している。従来のゲームに興味を持たなかった音楽好きのユーザーを市場に引き入れたという点において、『パラッパラッパー』と同様の役割を果たした。
〝音楽ゲーム〟を通り越して、ゲームですらないという過激なコンセプトを徹底して押し通したのが『EPS』シリーズ。新人アイドルを音楽CDではなく、プレイステーション用ソフトでデビューさせようとする試みである。このソフトはアイドルのビデオクリップ（動画）と写真集（静止画）が収録してある。〝インタラクティブでなければならない〟という思い込みから、操作やプレイが難しくなるソフトがあるが、『EPS』は攻略の必要もないのである。



画面を見ただけではクイズゲームとはわからない『謎王』。なぜここまでやらなければならないのだろう……

　攻略しなくていい、というアイデアはライトユーザーに寛容なプレイステーションにマッチしているようだ。都合三作がリリースされている『宝魔ハンターライム』は、TVアニメのように番組を見る〝デジタルアニメ〟である。選択肢も出てくるが、しらみつぶしに項目を選べば話は進んでいくから、攻略とは言えないだろう。



詩織ちゃんとデート。いやあ、楽しいな……と浸れる人が何人いるのかわからないが、需要は多そうである

　同様のソフトはそれだけではない。『ときめきメモリアル』のファンに向けたサービス・ソフトである『プライベートコレクション』『Selection藤崎詩織』は『ときメモ』に登場する女の子たちとコミュニケーションをとったり、ビデオクリップやイラストを鑑賞するのが主たる内容。ミニゲームが収録されてはいるものの、攻略を要するゲーム性は皆無である。ゲーム機を使って楽しめれば、それでいいというユーザーも多いということだろう。
　『ときメモ』の話が出たついでにコミュニケーションものの話をしておこう。『ときメモ』以来、恋愛〜育成を主眼としたゲームが増えてきている。そのほとんどはギャルゲーだが、扱う相手をペットにしたゲームが『にゃんとワンダフル』、疑似人工知能にしたのが『がんばれ森川君2号』だ。後者に関してはSCEがイチ押しにしていること、ゲーム性が斬新なところから、大ヒット作となれば今後のプレイステーションの新しい方向性を示す模範となりうるだろう。

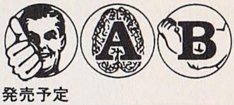
プレイステーションのユーザーは創造的か？

　話を『ライム』に戻す。このシリーズの三作目は『ペイントメーカー』というタイトルで、お絵描きツールを同梱して発売されている。ポリゴンの扱いが容易であるせいか、プレイステーションにはコンストラクション・ツールと呼ばれる「ツクール」ものソフトが多い。プレイステーションのユーザーはクリエイティブな志向が強いということなのだろうか？　ざっとタイトルを挙げると『ダンジョンクリエイター』『3Dシューティングツクール』『スタジオP』『デザエモン＋（プラス）』そして先の『ペイントメーカー』と、全部で五つもある。
　今後もアスキーから『RPGツクール』の最新作が発売される予定があり、需要は尽きないようだ。「ETC」の棚は、依然混沌とし続けるのだろう。

NOW PRINTING

「新・AI育成ゲーム」は「たまごっち」を超えるか

がんばれ森川君2号



● SCE ● MC容量5 ●プレイ人数1 ●¥4,800●97年5月発売予定

内面の差異を楽しむ

はっきり言ってとっつきは悪い。見た目のわかりやすさがないうえに、最初はPiTがとてつもなくバカなので、練習ステージをクリアさせるだけで苦労する人もいるだろう。ただそれも最初だけで、ある程度指示出しに慣れたら、大体思い通りの行動をとらせることができる。で、そのうちPiTが自分で考えて動き始めるので、そうなったら見ているだけでもいい。

8つのステージに隠されたAIチップを集めるというのがとりあえずの目的だが、べつに探さなくてもかまわない。食べ物、動物、スイッチなどPiTは様々なモノに遭遇するが、そこでのリアクションを眺めながら一喜一憂するのが正しい楽しみ方だと思う。ただし、PiTは「たまごっち」と違って、外見が成長することはない。パーツの交換はあるが、育て方によって生じるのはあくまで内面の差異だけだ。果たしてこのゲームは本当に楽しいのか？　それはユーザーのみなさん次第だ。

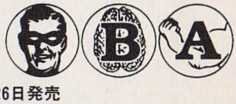
こんなゲーム

PiTと呼ばれるロボットを、決められたフィールドの中で飼育するゲーム。標準的、活発、変わり者など5種類のPiTが選べ、その後の成長に差が出てくる。最初PiTの頭は空っぽなので、どこに行くべきかの指示と、そこでなにをすべきかをYES/NO式で教える必要がある。ある程度学習が進むと自分の意志で行動するようになる。8つのAIチップを集めるのが一応の目的だ。



他者のために死ねる者は自らの生に価値を見いだせない者だけ

刻命館



●テクモ● MC容量9 ●プレイ人数1 ●¥5,800●96年7月26日発売

館の闇に蠢く怪人となる

これまでにも、プレイヤーが悪役を演じるゲームはあるにはあった。だが、それは表層的なレベルでの話である。その世界で正義や善とされるものは、必ず醜い部分を暴かれ、悪者同士の協調によって滅ぼされる運命なのである。普通の勧善懲悪バンザイRPGと、どこがどれだけ違うというのだろう。これでは単に悪ぶっていた不良が、みんなにいいところを見せただけの話と変わらないではないか。

その点、この『刻命館』は、身も心も悪に染まることができる作品だ。相手にどんな都合があろうと、館に侵入した者は君の魔力となるか、館の材料となるかのどちらかの運命をたどる。そこには同情も憐憫もない。館を探る冒険者だろうと、病気の娘の治療費を稼ぐために君の首にかかった賞金を狙う夫婦だろうと、君の命を狙っていることには変わらない。返り討ちにするまでのことだ。他者のために死ねる者など、自らの生に価値を見いだせない者だけである。

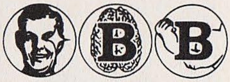
こんなゲーム

主人公である王子は、実の弟である第二王子の奸計によって失脚し、火刑台にかけられた。そのとき、辺境の黒き森にたたずむ館、刻命館からの使者が彼の命を救うのである。館の新しい主人となった主人公は、館を訪れる者の魂を抜き取り、肉体を建材に変えつつ、館の謎に迫っていく……というのがこの作品のストーリー。相手が罠の近くにいるときに、タイミングよく罠を作動させて捕えよう。



音楽から壺までつくれる ゲーム機で最高のツールソフト

スタジオ P



●アジェンダ● MC 容量 1～15●プレイ人数 1～2 ●¥5,800●96年 8 月23日発売●マウス、ネジコン対応

オマケも魅力的

パソコンのソフトなら、CG を描いてホームページに載せたりもできるのだが、PS では綺麗な絵が描けても、せいぜい友人に見せる程度。つくることができても発表できない、という点が、ゲーム機用ツールソフトの欠点だ。

しかしそれでも、CG ならではの効果を使って絵を描いたり、作曲を試みたりするのは楽しい。何も知らない人間がいきなり Mac を買うのはためらわれる。まずはゲーム機のツールソフトを体験して、発表の場がほしくなったときにMacを、という選択はありうるだろう。『スタジオ P』は、間違いなくゲーム機では最高のツールソフトである。CGやDTMの魅力をすべてのゲームファンに見せてくれる。とくに音楽については、市販のスコアをコピーして音色バンクを変更すればいきなりリミックス状態になってしまうところがスゴイ。

蛇足だが、「壺作成ツール」や「雑巾絞りゲーム」といった妙なオマケにも心ひかれる。

こんなゲーム

上に「こんなゲーム」と書いてあるが、基本的にゲームではない。ツールソフト、わかりやすく言えば CG お絵描きと音楽制作のソフトである。3DCG も作成可能である点は、ゲーム機のツールソフトとしては画期的だ。音楽に関しても、トラック数10、同時発音数20、140×6種類の音色バンクと、かなり本格的。対戦動画パズル、壺作成ツール、雑巾絞りゲームなど、オマケ要素も充実している。



炎の警官マクレーン、3度戦う 遊びごたえもボリュームも満点

ダイハード・トリロジー



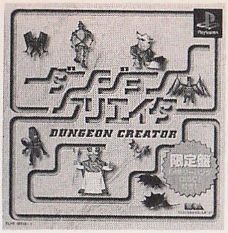
● EAV ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●価格¥5.800●96年12月14日発売●ネジコン対応

3 本分遊べます

もうおなじみとなった映画『ダイハード』シリーズ。実はこれも PS でゲーム化されていたのである。昔から映画が原作のゲームは、ゲームとしての出来に疑問が残ることが多かったのだが、本作に限ってはその心配はまったくない。しかも 3 部作それぞれに相当するゲームが用意されており、都合 3 つのゲームが楽しめるというのも太っ腹だ。ネジコンとハイパーブラスターを同時に買ったって、ツマランゲームを 3 本買うより断然お得だと思う。なにより『ダイハード 3』の疾走感はすごい。洋モノならではの超リアルな街並みの描写によって、あたかも実際にニューヨークを車でぶっ飛ばしているかのような錯覚に陥るほどだ。クラクションを鳴らせば人々が逃げまどう。屋台に突っ込めば果物が散乱する。路面にはタイヤの跡がつく。このあたりはもう脱帽ものだ。描写への偏執的なこだわりを、これでもかと言わんばかりに見せつけてくれる。

こんなゲーム

映画『ダイハード』 3 部作がそれぞれゲームになった。しかも、それが 1 枚の CD—ROM で遊べてしまう。『ダイハード 1』は、ナカトミビルでの 3D アクションシューティング。自分は極力見つからないようにしながら、敵を抹殺していこう。『ダイハード 2』はガンシューティング。ハイパーブラスターで遊べば楽しさ倍増だ。『ダイハード 3』のためにネジコンは生まれてきたと言っても過言でない。



史上初？ 3DRPGを まるまるつくるツールが登場

ダンジョンクリエイター

● EAV ● MC 容量 7 ●プレイ人数 1 ●¥6,800●96年5月31日発売

自作ダンジョンで迷うかも!?

RPGのコンストラクション・ツール、は他社からも出ているが、3Dタイプのものはこれまでなかった。しかも画面はフル・ポリゴン。これだけでも、試してみる価値はあるだろう。

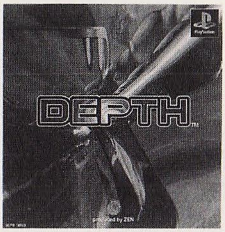
打ち込めるメッセージが少なく、ややもすると複雑なストーリーには向かないような気もするが、工夫次第で『ウィザードリィ』レベルのゲームは作れるようになっている。後は腕次第といったところ。

しかし、部屋と通路をどう分けるか、アイテムはどうやって入手させるか、どのようにイベントを発生させるかなど、本格的なツールとしてはやや使いづらい印象があるのは否めない。経験値の上昇度の関係で、クセをつかまないと戦闘のバランスをとりづらいのも気になるところ。

が、言い換えればこれはゲーム制作者の苦労と同じこと。普段遊んでいるゲームに飽きたら、本作でクリエイターの苦労に想いを馳せるのもいいだろう。

こんなゲーム

3DRPG専用のコンストラクション・ツール。キャンペーンMAPで、初めから収録されているシナリオを遊び、どんなゲームが作れるか確認することもできる。グラフィックの制作はドットのマッピングではなく、ポリゴンで行なう。モデルを自作できるわけではなく、あらかじめ用意されたモデルの中から選択したり、色をつけたりすることによりキャラクターなどを決定していく。



イルカとともにサンプリング・ミュージックの楽しみを体験

DEPTH

● SCE ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥4,800●96年12月 6 日発売

DJが使ってもOK

現在のクラブシーンの中核をなす、サンプリングによる音楽制作を手軽に擬似体験できるソフト。

プレイヤーはイルカを操作して、様々なステージから音のフレーズ(ループ)を集め、持ち帰ったフレーズをミックスして曲をつくることができる。それをステージごとのBGMとして記録して、そのなかでイルカを動かすと、リアルタイムでミックスの状態を変化させていくこともできる。

これまで楽器やDJ機材に触れたことのない人間でも、サンプリング・ミュージックの楽しみを知ることができ、簡単にDJ気分を味わえるだけでなく、用意されたフレーズは、質、量ともに、ゲーム機のソフトとしてのレベルを超え、実際にクラブなどで使用するにも耐えるものとなっている。

しかし、フレーズを集めてまわる作業は、いささか手間であるように思える。無理にゲーム的な要素が組み込まれているように思えるのが痛いところだ。

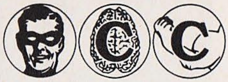
こんなゲーム

音のフレーズを集める、という要素はゲーム的とも言えるが、基本的には音楽ツール。集めたフレーズをミックスし、音楽を楽しむためのソフトだ。アンビエント系中心のサウンドと重なる、ポリゴナイズされたイルカと海底のビジュアルイメージも美しい。「マルチメディアグランプリ'96」の音楽映像賞を受賞した。ドイツのDJ、マイク・ヴァン・ダイクの絶賛を受けたことはあまりにも有名。



あまりにもショッキングな ゲームキャラのプロモビデオ

ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織



●コナミ● MC 容量 1 ●プレイ人数 1 ●¥2,800●1997年 3 月27日発売

この異常な凄味はなんだ!?

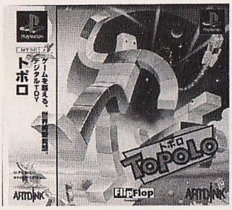
藤崎詩織と言えば、大人気の勢い余って CD デビューまでしてしまった恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』のヒロイン。もともとはゲームキャラだから、そのビデオクリップもゲーム機で再生できるものに、というのがこのソフトのコンセプトなのだろう。が、「ただのビデオクリップ」では片付かない凄味がある。

歌い、踊りながら歩く彼女の姿や、レコーディングの様子が実写の背景に重ねられたビデオクリップは、カット割りやカメラワークも徹底してガールポップのプロモーションビデオを意識した構成。映像は荒削りながら、だれもが呆然とするほどのインパクト。少女漫画のパロディ的色彩の強い『ときめき』本編と同じで、方向性の徹底ぶりに圧倒されるのだ。

ゲーム機のマルチメディア端末としての可能性とか、そういった理屈とは無関係に、世の中面白いことになってきたなー、と感じさせてくれる、衝撃的な一本。

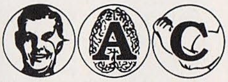
こんなゲーム

名実共にゲーム世代のアイドルとなった『ときめきメモリアル』のヒロイン、藤崎詩織をフィーチャーした新感覚ソフト。彼女のデビューシングルの二曲による「ミュージッククリップ」をメインとし、「デートスペシャル」「ポートレイト Collection」、「ボイス Collection」、「あっち向いてホイ！」といったバラエティ豊かな五つのメニューで、頭の中を藤崎一色に染めてくれる。



いくら歳を重ねても ブロック遊びは楽しいのだ

ToPoLo トポロ



●アートディンク● MC 容量 7 ●プレイ人数 1 ●¥5,800●96年12月 6 日発売

誰か想像力をください

ブロック遊びがこれほど奥が深いとは知らなかった。人がやっているのを見て、ちょっと面白そうだなと思った。そしてやってみた。でも何を作りゃいいのか皆目見当がつかないのである。とにかくいろんなブロックをくっつけてカタチっぽくしてみるが、どうも納得できない。自分では想像力のある人間だと思っていたが、なぜ何も作れないんだろう……。なんかイライラしながらサンプル作品を分解していると、な、なんとワンダーブロック発見!! わけもなく再び心に火がつき、カタチづくりに取りかかるのでした。結局何が楽しいかって、カタチを作っている過程がイイのだ。あーでもない、こーでもないと悩みながら、ときには明日の仕事のことなど一瞬頭をよぎったりして、でも頭ひと振りそんなのどこかにいっちゃったりして……。この楽しさはノスタルジーではないです。似てるけど。カタチを作っている今が楽しい。誰か想像力をください。

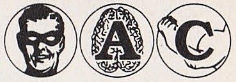
こんなゲーム

ブロックを組み立てて好きなカタチを作る。ただそれだけのゲーム。しかし、それがただのブロックではないのだ。数種類に分類されたブロックは、音楽に合わせて伸びたり縮んだりねじれたり。まるで生き物みたい。それらを組み合わせたカタチもまた、奇妙に動き回るわけ。そしてさらに隠されたワンダーブロックを見つけると、カタチ創作の幅もグンと広がる。一度やったら病みつきソフト。



クイズ王のつくった5000問をものすごく妖しいCGで綴る

謎王
NAZO-OH



●バンダイビジュアル● MC 容量1 ●プレイ人数1～2 ●¥5,800●96年8月30日発売●マルチタップ対応

脳ミソ溶けそう……

まず『謎王』というタイトルからして妖しい。買うと損しそうな気がしないでもない。ところが、中身の濃いこと濃いこと。このゲームの本編であるクイズ自体が、非常に高いレベルで作り込まれているのだ。クイズ王自らが作った難問奇問の数々は実に絶妙。出題の傾向に偏りがない。その上、時事ネタ系の問題を極力排除してあるので、流行の鮮度にとらわれることなく、末永く楽しむことができる。決して満点は取らせないが、5～6割の正解は取らせてくれるという難易度設定も心憎い演出のひとつだ。また、1Pモードのムービーがスゴイ！ クイズで敵を倒していくという、とても理不尽なストーリー。これを補って余りある圧倒的な世界観を、押しつけてくれる。「何もここまで……」というくらい気合いの入った映像は必見だ。解けそうで解けないクイズと、夢に出そうなほど強烈な映像。長時間プレイしてると脳ミソ溶けるかも!?

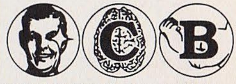
こんなゲーム

難問奇問を面妖なCGで綴る、超異色クイズゲーム。問題は、クイズ作家・道蔦岳史氏が監修。全5000問の問題を「三択」「四択並べ替え」など、バラエティに富んだスタイルで出題する。記憶を失った主人公が過去を取り戻すため、謎王国の支配者、謎王に挑戦するというアドベンチャー形式のストーリーが楽しめる1Pモードのほか、2P早押し対戦や、早押し判定機としての機能も用意する。



マニア必携の6タイトルパック ゲーム初心者にもお買い得の1本

ナムコミュージアム VOL.1



●ナムコ● MC 容量1 ●プレイ人数1～2 ●¥5,800●95年11月22日発売●ネジコン対応

ゲーム名作劇場

80年代のナムコのゲームは斬新なアイデアに満ち、ゲームセンターを訪れる誰をも驚かせた。どのゲームにも、人をあっと言わせる仕掛けがあったのだ。上から降りてくる異星人を撃つゲームしかない時代、黄色いヤツが迷路で点をバクバク食うゲームを見れば面白くないわけがない。下から上に進むばかりのカーレースしかない状況で、立体のF1レースが出ればオッと思う。そういうアイデアと技術がナムコというメーカーにはある。そんな時代のゲームを集めたのが、この『ナムコミュージアム』シリーズだ。

もう一つ、このシリーズは資料、コレクターズアイテム、ゲームパックとして高い価値があるのはもちろんだが、現在でもこれらのゲームのゲーム性は、まったく色褪せていない。次世代機しか知らない若いユーザーにもお勧めだ。

こんなゲーム

シンプルさゆえにハマってしまう懐かしのゲームの数々。有名タイトルからマニアックな作品まで、ナムコミュージアムは、幅広いセレクションで楽しませてくれる。タイトル通り「ミュージアム（博物館）」部分があり、そこで当時のゲームセンターに配布されていたカタログやパンフレットなどを画面で見ることができる。シリーズはVOL.5までが発売済み。往年のナムコゲームを満喫しよう。

ANOTHER 100選

BEST 101～200

ここではジャンル別Ｂｅｓｔ10、Ｂｅｓｔ５で解説しきれなかった傑作、怪作100タイトルを一挙に紹介。Ｂｅｓｔ10のタイトルと比べても遜色ないクオリティのものを厳選した。プレイステーションには、まだまだ面白いゲームがあるぞ！

凡例

ANOTHER100のゲーム評価には、５種類のアイコンを使用しています。以下の凡例を参照してお読みください。

名作：ジャンル別 Bestの選には漏れたが、総合的にすぐれた作品。買って損はしない優良タイトル。

佳作：一見地味だが、意外に遊びごたえのある良心的な作品。

カイ作：怪作あるいは快作、どこか突出してすぐれたところがある、いわばカルト。

頭難易度：反射神経を要するテクは 必要ないが、思考能力を求められる。Ａが最難。

腕難易度：いわゆる反射神経、動体視力を要するゲームテクニックが必要。Ａが最難。

大空に展開する超能力者同士の壮絶なバトル!

サイキックフォース

格闘

●タイトー●MC 容量 1
●プレイ人数 1～2 ●¥5,800
●96年10月 4 日発売



超能力を題材にした3D 格闘ゲーム。キャラクター全員が空中を浮遊し、“結界”と呼ばれるリングの中でそれぞれの能力を利用した必殺技を使って闘い抜く。一定量の“サイコゲージ”を使ってバリアを張ったり必殺技を出したりする。●アーケードで人気を博したが、PS に移植される際に追加されたストーリーモードによってゲームに物語性が追加された。アニメのキャラデザインに大貫健一、テーマソングにアニメソング界の大御所、影山ヒロノブを起用している点にも注目。

2D アニメイテッド格闘第 1 作、PS に移植

ヴァンパイア ザ・ナイト ウォリアーズ

格闘

●カプコン●MC 容量 1
●プレイ人数 1～2 ●¥5,800
●96年 3 月29日発売



『ストII』後、カプコンから初めてリリースされた『ストII』シリーズ以外の対戦格闘アーケードゲームの移植版。空中でガードできるなど、これまでになかったアイデアが盛り込まれている。●アーケード版は、フラットなセルアニメのような彩色、動画が特徴であったが、PS 版は本体の RAM 容量の関係から、豊富な動画パターンを完全に移植できてはいない。しかしゲーム性は失われておらず、家庭で遊ぶには充分な完成度。女性キャラクターも抜群の魅力。

シミュレーションの雄光栄が放った格闘対戦

三國無双

格闘

●光栄●MC 容量 1
●プレイ人数 1～2 ●¥5,800円
●97年 2 月28日発売



中国の古典歴史小説である「三国志演義」を題材にした 3 D 格闘対戦ゲーム。関羽や張飛など作中の登場人物たちが、それぞれの得物を駆使して激しいバトルを展開する。●歴史上の人物でもある「三国志」の豪傑たちが、格闘ゲームライクな必殺技を飛ばし合う一見イロモノ風な作品。しかし実際にプレイしてみると、毎秒60フレーム描画の滑らかな動きや多彩なゲームモードなど、かなりきちんと作り込まれているのがわかる。各キャラの名前が読みにくいのが、唯一の欠点か？

B 級アクションながらも光るものが感じられる

幻影闘技 ～SHADOW STRUGGLE～

格闘

●バンプレスト●MC 容量 1
●プレイ人数 1～2 ●¥5,800
●96年9月20日発売



闘いで勝利して手に入れたクレジットでほかのキャラの必殺技を買うことができるという「アリーナゲーム」モードを搭載した格闘アクション。ノーマルゲームモードや対戦ではアリーナゲームで育てたキャラを使用することもできる。●操作系の反応は比較的よく、まだるっこさを感じることはないだろう。だが、ゲーム自体はオーソドックス。アリーナゲームは新しいが、もう少し練り込まれていれば名作になったかも。シャドウゲージ開放時の連続攻撃は気持ちいい。

４体入ってるプラモを PSに接続する異色作

ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE

格闘

B B

●バンダイ
●メモリー内蔵３Ｄモデル同梱
●プレイ人数１～２●¥19,800●96年12月20日発売



ゲームとホビーの融合を図った、独創的というより常軌を逸した格闘ゲーム。メモリーを内蔵したプラモデルが４体同梱され、それぞれのモデルは４個のパーツに分解可能。それらを自由に組み合わせ、自分だけのロボットを作ることができ、PSに接続すると画面上にも同じロボットが登場する。●ゲームとしては荒い作りだが、企画の無茶さ加減に心を奪われる。オリジナルのロボットを作ったら、塗装したりジオラマにしたり、プラモデルとして遊ぶこともできる。

何はなくとも連打連打！ プラズマコンボでKO!!

スターグラディエイター

格闘

C A

●カプコン●MC容量１
●プレイ人数１●¥5,800
●96年10月25日発売



カプコン初の3Dポリゴン格闘ゲームをアーケード版から移植。規定の入力分岐表に沿ってボタンを押していけば、複雑な操作なしに連携（連続）技を披露することのできる“プラズマコンボ”というシステムが特徴。●『ストII』に既存の3D格闘の要素をミックスしたシステムだが、『鉄拳』における10連コンボをより初心者向けに易しくしたプラズマコンボがいい。技が決まりフィニッシュを見られる恍惚と、ボタンをひたすら連打する快感が味わえて秀逸。

実写取り込みとアニメの 異種交配格闘アクション

ツインゴッデス

格闘

C B

●ポリグラム●MC容量一
●プレイ人数１～２●¥7,800
●94年12月22日発売



実写取り込みの女性キャラと、『ヴァンパイアハンター』を先取りしたかのようなアニメ風のモンスターキャラが混在する、異色の対戦格闘アクション。●ゲームシステム自体はお世辞にも出来がいいとはいえないが、アクの強いビジュアルは、カルト趣味の人間に強くアピールする。音楽もそうしたゲームの雰囲気にふさわしい奇怪なもので、ある程度狙って作られたフシも感じられる。PS黎明期の怪作・珍品として、話のネタに押さえておいても損はないだろう。

闘士たちの原点 名作アーケードの移植版

ストリートファイターZERO

格闘

C A

●カプコン●MC容量１
●プレイ人数１～２●¥5,800
●95年12月22日発売



アーケードで人気を博した同名作品の移植版。大人気格闘『ストII』シリーズの外伝として発表された。新システム、新キャラ（同社の名作『ファイナルファイト』のキャラが入ったことが話題になった）が登場し、従来のシリーズとはゲーム性も変化している。●ほとんどのシステムは続編『ストリートファイターZERO2』にもそのまま受け継がれている。本作はその『２』と比べ、キャラ間のバランスがかなり違う。本作も『２』も、長く遊べる色あせない作品と言える。

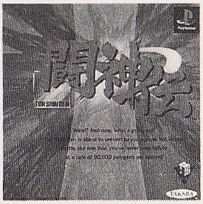
PS ポリゴンギャルの原点!?

ハイパーソリッド闘神伝

格闘



●タカラ● MC 非対応
●プレイ人数1～2 ●¥5,800
●95年1月1日発売



初心者にもカンタン操作の3D 格闘ゲーム。各人個性的な武器を持った総勢8人のキャラから選択して“闘神大武会”を勝ち抜いていく。隠しキャラや隠し技など豊富な隠しフィーチャーも用意されている。●アニメ調のキャラをポリゴンで描くという、一見、無茶とも思えることをやってのけた、PS 史上に残る作品。ことぶきつかさ氏デザインのキャラが話題を呼んだ。ボタンひとつで必殺技が出せるなど、最近の作品にも受け継がれるシステムは特筆に値する。

闘いはまだ終わらない総勢32人のバトルアリーナ

闘神伝 3

格闘



●タカラ● MC 容量1
●プレイ人数1～2人
●96年12月27日発売

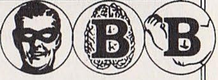


外伝を除けばシリーズ3作目となる作品。ボタンの連打による「闘神連技（連続技）」や「ソウルボム」、壁と天井のあるリングといった新フィーチャーを織り込みつつも、基本は『闘神伝』を踏襲。隠しキャラクターを含めると30人以上ものキャラが使用可能となる。●格闘ゲーム初心者にも連続技の醍醐味を知ってもらおうとするシステム作りは評価できる。トドメの一撃にソウルボムを使うと確かに気持ちがよい。しかし、このキャラクターの多さはちょっとやりすぎかも。

“記念品集め”が楽しいなんだか妙な格闘ゲーム

ライトニングレジェンド

格闘



●コナミ● MC 容量1
●プレイ人数1～2 ●¥5,800
●96年12月20日発売

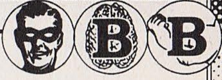


それぞれの事情から旅に出たキャラクターたちが、復活した魔王を倒すまでを描いた、ストーリー性の高い格闘ゲーム。ストーリーモードで闘うことにより“記念品”と呼ばれるアイテムを取得することができ、集めたものにより隠しキャラや隠しモードに突入することができる。●とにかくモデリングされたキャラクターがカワイイ。攻撃されると表情が変わるなどの芸も細かい。だが、格闘ゲーム部分はイマイチ。おまけ要素の記念品集めはかなり楽しいので○。

伸び縮みする、かわいいキャラが闘う格闘 ACT

にとうしんでん

格闘



●タカラ● MC 非対応
●プレイ人数1～2
●¥5,800●96年9月20日発売



“マイム”というPS独自の機能を利用し、SD キャラが伸び縮みしながら闘う格闘アクション。『闘神伝』シリーズから4人、オリジナルキャラ4人の合計8人のキャラが“タカラ学園の学園祭”を舞台に暴れまわる。●とにかくほかの格闘ゲームと操作性がまったく違う。それを理解するまでは全然闘えないという、ヘンなところで間口の狭い作品。新感覚格闘という言葉はこのゲームのためにあると言っても過言ではないだろう。かわいいキャラのアクションはコミカルの一言。

かわいさの陰の残酷さ 洋ゲーのブラックな味

3Dレミングス

アクション

● SCE
● MC容量1 ●プレイ人数1
●¥5,800●96年11月8日発売



パソコン版でおなじみの作品が3Dで登場。まっすぐに1列で歩くことしかできないレミングスを、できるだけたくさんゴールへ導く。●すべてのレミングスをゴールへ導くのは不可能。ダイナマイト役や橋渡し役など、数匹は必ず犠牲にしなくてはならない。海外ゲームにありがちな無邪気な残酷さがブラックな味わいだ。3Dになり、レミングスの視点を追加したことにより、そのテイストはさらにアップ。誰かの犠牲によって幸せは成り立つ。レミングスもいろいろ大変なのだ。

360度フリーバトルエリアで 繰り広げる空の死闘

Air Assault

アクション

● SCE ● MC容量1
●プレイ人数1 ●¥5,800
●96年10月4日発売



360度フリーバトルエリアで繰り広げるSTGに、謎解き要素が加わったフライトアクションゲーム。最新鋭低空攻撃機「エア・アサルト」に乗り込み、悪の大王から謎の超物質レッドマーキュリーを奪還するのが目的。●地上、空中、360度全方位からくる敵の猛攻をくぐり抜け、目標物を撃破する時の迫力が抜群。しかし、フィールドが広いので目標物を見失いがち。ホバーやロール、ブーストといった多彩な飛行性能を使いこなせるようになれば、爽快感がグッと増す。

超ベリーバッドテイスト 血みどろ惨状制作工場

ブラッドファクトリー

アクション

● EAV ● MC容量1
●プレイ人数●¥5,800
●96年3月15日発売



宇宙規模の刑務所から脱獄しようとする、殺人鬼たちのアクションシューティング。武器をパワーアップさせながら、雲霞のように押し寄せる敵を虐殺していく。●もはやこれは常人には理解不能な作品ではないだろうか。異常なまでの難しさ、過剰なまでの血の量、ひたすら破壊的なBGM。「血の色が緑の生き物なら、人間じゃないんだ。いくら殺してもOKだね！」という発想にも寒気がする。ストレスが暴力衝動に転化しかかっている時などに最適か？

今度は困ったアロハ男爵 あの飛びゲーが帰ったきた！

ジャンピング・フラッシュ！2 ～アロハ男爵大弱りの巻～

アクション

● SCE ● MC容量1～3
●プレイ人数1 ●¥5,800
●96年4月26日発売



元祖飛びゲーが、ステージも新たに再び登場。魅力的なキャラクターたちはそのままに、愉快なムービーも新録。国内版とは仕様の異なる前作海外版も同梱！●ゲームシステムに大きな変化はないが、前作と比べると総合的な面白さは確実にパワーアップした。キャラやステージの仕掛けもバラエティーに富み、前作が好きなら絶対にハマれる。しかしよくも悪くも前作のままなので、操作についていけない、テイストがあわない、酔うなどの理由で前作が苦手なユーザーには、やはりつらい。

暗中模索と試行錯誤 原始ＰＳ版ＲＰＧソフト

アーク・ザ・ラッド プレイステーション・ザ・ベスト

RPG　B　B

●SCE●MC容量3
●プレイ人数1●¥2,800
●96年7月12日発売



プレイステーション用RPGの記念碑的作品。主人公アークを中心としたオーソドックスな英雄譚だが、グラフィックやサウンド面でPSの夜明けを感じさせた作品。●あの頃、RPG好きのPSユーザーは飢えていた。サターンにしようか迷ったあげく、PSの未来を信じて買った人々はとくに。なんでPSにはRPGがないの？　そして登場した『アーク』。飛び抜けた傑作ではないが、PSというハードで一体何ができるのか。その可能性を模索したソフトだといえるだろう。

※オリジナル版●¥5,800●95年6月30日

男だったらポエドに挑め フライパンスプラッター

ポエド

アクション　B　A

●ココナッツジャパン・エンターテイメント
●MC容量8●プレイ人数1
●¥5,800●96年8月23日発売



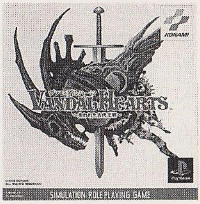
システムは『DOOM』タイプの３Ｄシューティング。主人公は宇宙海兵隊……のコック。彼が冷凍庫で作業中、部隊は全滅してしまっていた。彼は「何もないよりはマシか」とつぶやき、フライパンを手にする。生き延びるために、エイリアンと闘う決意を固めたのだった。●よくも悪くも日本では生まれてこないゲーム。なによりユニークではないか。さらに、本筋が大味なくせに、細部にこだわる洋ゲー魂も爆裂。フライパンで敵を倒す「パン」という音がなんともリアルだ。

コナミの良作 SLRPG 地味だが“遊べる”ゲーム

ヴァンダルハーツ 〜失われた古代文明〜

RPG　A　C

●コナミ●MC容量2
●プレイ人数1●¥5,800
●96年10月25日発売



ファンタジー世界を舞台としたSLG。剣の達人で主人公のアッシュは、ある探索行をきっかけにして評議会の陰謀に巻き込まれてゆく。敵キャラを倒すことによって得られる経験値により、キャラクターが成長。クラスチェンジなどのフィーチャーも。●手応えのあるゲームという言い方がピッタリの作品。マップごとに勝利条件が違うなど、なかなか戦略的な要素が詰まっている。難易度はやや高めだが、万人に薦められる数少ないシミュレーションRPGだ。キャラクターの魅力が薄いのがやや残念。

男のロマンを追い 戦いの荒野に立つ巨人

METAL JACKET

アクション　B　A

●SOLAN●MC容量2
●プレイ人数1●¥5,800
●95年9月13日●対戦ケーブル対応



人型ロボットを使った白兵戦アクション。パーツを組み合わせて作ったロボットを操り、気象、地形など様々な条件のミッションを攻略。通信対戦可能。
●２足歩行のロボットを意のままに操り、市街地や砂漠で敵を撃破していく。非現実的なこの世界は少年時代に見たアニメの中の風景であり、男のロマンである。自由度が高い反面、メタルジャケットを乗りこなすのははっきり言って難しい。だからこそ、そこに操縦の楽しみがあるのだ。ロボットマニアは要チェックである。

昏き暗雲のたれこめる荒廃した故国に解放を

キングスフィールドIII

RPG

●フロム・ソフトウェア
●MC容量3●プレイ人数1
●¥6,800●96年6月21日発売



同社のフル・ポリゴン3DRPGシリーズ第3弾。ヴァーダイトと呼ばれる架空のファンタジー世界が舞台となる。第1作の主人公であったヴァーダイト国王・ジャンが何者かに支配され暴君となり、国は荒れ果てる。やがて成長したジャンの息子ライルは、国王の討伐に乗り出す……。●閉所恐怖症的なテイストが強かった前2作に比べると、広大な領土が舞台となるのでは、緊迫度は薄い。しかしそれを補ってあまりある劇的な演出を見るためだけにでもプレイする価値がある。

今度の舞台は大宇宙だ! 3DRPGの元祖

ウィザードリィVII ～ガーディアの宝珠～

RPG

●SCE／ソリトンソフトウェア
●MC容量4●プレイ人数1
●¥5,800●95年10月13日発売



3DRPGの元祖であると同時に、世界で初めて“パッケージ”されたゲーム『ウィザードリィ』シリーズの最新作。システムはVIのものを継承している。●もはやファンタジーRPGではなくなってしまったWIZ。宇宙船に無理矢理乗せられ、気がついたときには異星の地に置き去りなのだからたまらない。VIからは拠点となる城もなくなってしまったので、序盤は一層ハードである。それでも、WIZのWIZたる由縁、さまようことの不安と、謎解きの快感は健在だ。

かわいいキャラデザイン、ハードな戦闘!

クライムクラッカーズ

RPG

●SCE●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●94年12月3日発売



アニメ調キャラを使用、宇宙の賞金稼ぎ“クライムクラッカーズ”の活躍を描く。3Dポリゴンで描かれたダンジョンを進みながら、出会った敵を飛び道具や剣といった武器で倒していく、シューティングタイプのゲームだ。●操作性にやや難があるが、3Dダンジョン内のスピードが早く、気持ちよく進むことができるオーソドックスなRPG。エンディングのあとにはPS初のアニメムービーが流れるが、なぜこれをオープニングにしなかったのか。……謎だ。

アビスに広がる世界から脱出できるか!?

ウルティマアンダーワールド

RPG

●EAV●MC容量7
●プレイ人数1●¥5,800
●97年3月14日発売



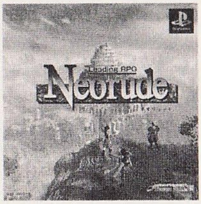
世界中にファンを持つ傑作RPG『ウルティマ』シリーズの外伝。この作品は3Dダンジョン探査型。ポリゴンを使って描かれる地下世界、ステイジアンアビスで聖者アバタールを待ち受ける冒険とは？●パソコン版と同様に、とにかく操作が複雑。ただし、その操作にさえ慣れてしまえば様々な行動が取れる。きっと、そのゲームシステムの奥深さに驚くことだろう。「3DタイプのRPGが好き！」という人にはぜひともチャレンジしてもらいたい良作だ。

キャラを導け!　新機軸 リーディング RPG 登場

ネオリュード

RPG　A C

●テクノソフト
●ＭＣ容量２●プレイ人数１
●¥6,800●97年4月25日発売●マウス対応



キャラをコントローラーで動かすのではなく、移動地点や調べる場所を指定することでゲームを進行させる新しいタイプのＲＰＧ。このリーディングシステムは戦闘にも採用されており、一瞬のひらめきが勝負を左右することも。●どれも似たり寄ったりのＲＰＧの中、新機軸「リーディング」は新たな視点を与えてくれる。キャラクターと一体化するのではなく、彼らにインスピレーションを送る神としての立場に立つのだ。君は彼らの幸運の女神となることができるか？

過激な演出が怖さを煽る 米国製ホラータイトル

ケイン・ザ・バンパイア ～最後の選択～

RPG　B B

● BMGジャパン／クリスタル ダイナミクス
● MC容量３●プレイ人数１
●¥5,800円●97年４月発売予定



中世的なノスゴスの地を舞台に、吸血鬼と化した騎士ケインの冒険を描くピカレスク・アクションＲＰＧ。超常の力を操る“サークルメンバー”たちを打倒し、世界を覆う狂気を払拭することがゲームの主目的となる。●吸血での回復や狼・コウモリへの変身など、主人公の特性を活かした展開が秀逸な一品。暗い色調のCGや犠牲者の悲鳴、飛び散る血しぶきなど、いかにも海外的な演出も楽しめる。ただし物語は幻想小説風なので、スプラッターファンには少々辛いかもしれない。

操作方法は「バイオ」、でも本当はカートゥーン!

ウエルカムハウス２

アドベンチャー　B B

●ガスト
● MC容量１●プレイ人数１
●¥5,800●96年12月20日発売



トムとジェリーのようなアメリカのドタバタアニメを「カートゥーン」というが、本作はそのエッセンスを大量に含んだ問題作。イタズラ好きのおじさんを捕まえて、とっちめることが目的。●とにかく全編“バカの祭典”とでも言うべき作品。ドアを開けようとすればノブが外れ、ノブには導火線がついていて……ドカーン！　もちろん、タライは主人公の頭に落ちるためだけに存在するし、痛がり方もオーバーアクション。こんなもので喜んでしまう自分が恥ずかしい(笑)。

多くの人生が絡み合う 戦場のヒューマンドラマ

タクティクスオウガ

RPG　A B

●アートディンク
● MC容量２●プレイ人数１
●¥5,800●97年５月発売予定

NOW PRINTING

スーパーファミコンの傑作ソフトの移植。戦略性の高いタクティカルコンバットシステムと重厚なストーリーで、多くのフリークを生み出した名作。●当事者たちが互いの正当性を主張する戦争という愚かな行為。そこに、はたして真の正義は存在するのだろうか？　プレイヤーは、余りに重いこの命題を常に意識しなければならない。些細な選択によって、主人公の運命の歯車が狂うことも……。真剣なプレイを望む。さもないと、エンディングで後悔することになるだろう。

32ビット機で復活を遂げた喫煙常習名探偵

探偵神宮寺三郎 未完のルポ

アドベンチャー　B　C

●データイースト
●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●96年11月29日発売



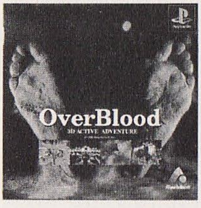
タバコを吸うと、なぜか異常に洞察力が鋭くなる貧乏ハードボイルド探偵が主人公の人気シリーズ最新作。本作からザッピング・システムを採用している。●外国人の不法就労とそれに群がる経済ヤクザ、臓器移植の問題が軸となるシナリオはなかなか熱い。が、この技術の低さ（インターフェイス劣悪、3Dモードの絵がヘタ）はどうしたことか。その割にはミニゲームが面白いのが不可解。感覚が徹底して古いのがネックだが、興味を先へつなぐ術自体は十二分に持つ佳作である。

記憶喪失の中年男が主人公の3Dアドベンチャー

OverBlood

アドベンチャー　B　B

●リバーヒルソフト
●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●97年8月2日発売



3種類の視点を任意に切り替えることができる3Dアドベンチャー。謎の研究施設を舞台に、コールドスリープから目覚めた主人公が、危機的状況と闘いながら、研究所に秘められた陰謀を解き明かしていく。●『バイオハザード』に似た印象があるが、ゲーム的には全く別モノ。謎解きの面白さこそがこのゲームの魅力だ。それにしても、主人公が額の広がりつつある中年男だったり、全体的に演出過剰だったりするのが笑える。そのおかしさは荒木飛呂彦のマンガにも通じる。

豊かな想像力が支えるデジタル絵物語

土器王紀

アドベンチャー　B　B

●バンプレスト●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●95年12月22日発売



架空の宇宙を舞台に、世界の秘密に迫る、イマジネーション豊かな叙事詩的物語。アドベンチャーゲーム的なシステムだが、ゲームというよりは、美しいCGと物語を楽しむ、紙芝居的なソフト。●ムービーは要所のみに抑えられており、そのためにかえって、静止画ならではのハイクオリティなビジュアルが堪能できる。"土器人"たちの素朴な暮らしと、その背後に見え隠れする神話的世界の深みは、ゲームの世界では貴重。

キャラゲーと侮るなかれ本格推理アドベンチャー

金田一少年の事件簿 ～悲報島　新たなる惨劇～

アドベンチャー　A　C

●アスク講談社
●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●96年11月29日発売



人気コミックのPSオリジナルストーリー。プレイヤーは金田一少年に成り代わり、孤島で起こる猟奇連続殺人事件、島に伝わる秘宝の謎を解く。3Dポリゴンで表現された屋敷内を歩き回り、癖のある容疑者たちの中から真犯人を見つけだそう。●原作の人気にあやかったゲーム、と侮ってはいけない。手応え充分の推理アドベンチャーだ。観察力、記憶力に頼り事件を解決するアドベンチャーが多い中、得た手がかりから事件を「推理」する力を試される、本格推理ソフトである。

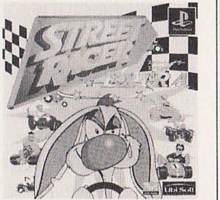
多人数プレイが楽しい バトルロイヤルレース

ストリートレーサー EXTRA

レース



●UBIソフト
●MC容量1●プレイ人数1～8
●¥5,800●97年1月17日発売●マルチタップ対応



8人のアクの強いパイロットたちが、カートでレースを繰り広げる。勝敗のシステムはポイント制。レースで上位に入賞をする他に、レース中敵に与えたダメージでもポイントが加算される。多彩なプレイモードがあり、アキさせない作りになっている。●レースというよりはアクションに近い。マリオカート風の画面はとっつきやすく、友達同士で熱くなれる。視点を変更すると別のゲームになったり、ひとりで遊ぶにはもの足りないなどの不満はあるが、良質なパーティゲームだ。

成年男子が脇役をヒロインに押し上げた!?

魔法少女プリティサミー PART1、PART2

アドベンチャー



●パイオニアLDC
●MC容量4●プレイ人数1
●¥6 800●96年12月20日発売(P1)、97年3月14日発売(P2)



『天地無用！』というアニメの脇役だった最年少の美少女キャラクター“砂沙美”を主役に抜擢した企画ものアニメが原作。シナリオは、そのアニメがもしもTVシリーズだったら……？　という事態を想定しての、最終4話分にあたる。●適当に選択肢を選ぶだけで簡単に話が進むデジタルコミック。絵が動かないのが難点だが、人気声優のCDドラマだと思えば腹も立たない。必ず発生する戦闘が、非リアルタイムのコマンド選択による格闘ゲーム風画面なのが奇っ怪な一作。

あのチョロQが本格派 3Dレースゲームに!

チョロQ VER.1.02※ プレイステーション・ザ・ベスト・フォー・ファミリー

レース



●タカラ●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥2,800
●96年12月6日発売●ネジコン対応



好評だったレースゲーム『チョロQ』の廉価版。価格が抑えられただけでなく、ハンドリングの難易度調整やボディの種類が増えるなどの改良が施されている。●「チョロQ」が走るという発想と、長く遊べるゲームを目指した精神は高く評価できる。飾り気のないチューンナップシステムはイヤミがなく、ゲームに撤することができる。さらに、再発売にあたって改良するなど、限りなく良心的だ。これさえあれば初代は不要だが、F1指向のプレイヤーは不満を感じるかも。

※オリジナル版●¥5,800●96年3月22日発売

これぞバッド・テイスト 怖くないけど気持ち悪い

厄痛 呪いのゲーム

アドベンチャー



●アイデアファクトリー
●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●97年2月7日発売

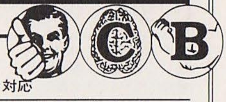


ひたすら不快な“ガロ”系のラインを狙った作品づくりで物議をかもした『厄』の続編。本作からザッピング・システムを導入した。漫画家の日野日出志が監修している。●インタラクティブ・ムービー的な匂いのするアドベンチャー。恐怖ものと見られがちだが、心底怖いという気はしない。『お魚ちゃんフォーエバー』のエピソードなど、どちらかと言えば笑ってしまうシーンのほうが多いかもしれない。セリフ、シナリオ構成に難ありだが、泥沼に足を引きずり込まれるような魅力がある。

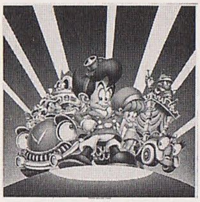
野を越え山を越え おもちゃの車が走る!

モータートゥーン・グランプリ

レース



●SCE ●MC 容量1
●プレイ人数1～2 ●¥5,400
●95年12月16日発売 ●ネジコン対応

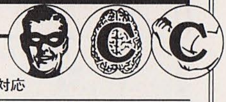


コミカルなトゥーン・カーたちが、ファンタジックに描かれた山やカジノなどのコースを走るレースゲーム。分割画面でのふたり対戦も可能。●ゲームマシンの高性能化とともに、カーレースもより複雑に、リアルに、マニアックになりつつある。が、本作はPSの技術を「表現」の面で活かし、親しみやすい雰囲気と、手軽に楽しめる操作感覚を実現。舗装路のコースを外れても、どこまでもガンガン走れるなど、本格派レースとはひと味違うタイムアタックを楽しませてくれる。

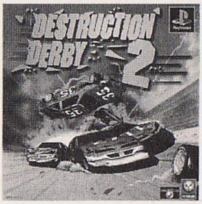
着順も気にせず ひたすら破壊する無情

デストラクションダービー2

レース



●SCE ●MC 容量1
●プレイ人数1 ●¥5,800
●97年2月21日発売 ●ネジコン対応

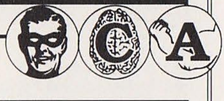


ライバル車を回転、もしくは破壊させつつ着順を競うサバイバルカーバトルゲーム。実在の草レースをモデルにルールをアレンジしている。●96年の2月に発売された『デストラクションダービー』の続編。前作がまるで衝突実験のように丹念に車を破壊していたのに比べると、『2』では実に漫画的に壊れてしまう。とにかく車が軽く宙を飛び、ガッシャンガッシャン砕け散る。ひとことで言えば豪放という感じか。音楽もテクノからスラッシュへとハードに変貌。ストレス解消したい人向け。

時速200kmの人間が疾走超異色レースゲーム

ランニングハイ

レース



●システムサコム ●MC 容量1
●プレイ人数1人 ●¥5,800
●97年4月25日発売

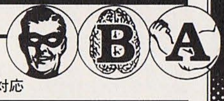


コンポーネントマッスルと呼ばれるパーツを装着した人間同士があらそう、異色のレースゲーム。走りながら敵キャラに対してパンチ、ジャンプ攻撃が可能。リプレイ時に流れるテーマソングは、あのm.c.A.T.が担当している。●一言で言うと人間版リッジレーサー。時速200kmオーバーで激走していく人間の姿はマジで鬼気迫る。ただたんに速く走るだけじゃなくて、いかに相手をすっころばすかというバトルが実は結構アツイ。肩ひじつきながらドリフトできるのも爆笑。

峠、車、チューン、恋 走り屋の青春は忙しい

峠MAX 最速ドリフトマスター

レース



●MC 容量1～6
●プレイ人数1～2 ●¥5,800
●97年1月24日発売 ●ネジコン対応



峠道を舞台にした公道レース。ライバルとのバトルを繰り広げるストーリーモード、分割画面による2P対戦モード、オリジナルのコースを作成できるジムカーナと、豊富なモードを用意。マシンはチューンアップが可能。●全21種の登場カーの選定がマニアック。走り屋心がくすぐられる。地に足が付いていないような車の挙動はなんだが、ドリフト感覚の爽快感は最高！ ストーリーモードで、純粋にライバルとのバトルを楽しむのもいいが、ナンパも走り屋のステータスだ。

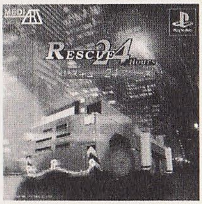
緊急事態発生、現場へ急げ！この街は俺が守る！

RESCUE24hours

レース



●CSC メディアート●MC 容量 1
●プレイ人数 1 ●¥5,800
●97年 3 月14日発売



近未来の混迷する都市を舞台に、あらゆる災害に対処すべく、組織された私設レスキュー隊。プレイヤーはレスキュー隊のドライバーとして、災害の発生と同時にいち早く現場へ急行するのが目的。●市街は3D フィールドなので、災害現場までのルートは自由。救助活動は一刻を争う。いかに最短ルートを見つけ出すかがポイント。戦隊モノの特撮のような出動シーンは必見。きっと笑えます。平時のパトロール中に交通違反すると市民の評価が下がる。正義の味方は辛いのだ。

大目に見てこの評価。正直、次回作に期待か!?

レイジレーサー

レース



●ナムコ●MC 容量 1 ～ 3
●プレイ人数 1 ●¥5,800
●96年12月 3 日発売●ネジコン対応



シリーズ第 3 弾だが、レースに勝って資金を得、新しい車を買ったり、現在の車をチューニングしたりという、買い物志向の強いゲームシステムとなった。大きなウリはアップダウンの激しいコースと車をチューニングできる点。●正直言って、ナムコのネームバリューだけで売れてしまったと思われる。お金を貯める→速い車を買う→上のクラスに行く……という単純作業の繰り返しで、とくに序盤はレースゲーム本来の爽快感に欠ける。完全に買い物ゲームだ。

ロックマンにしては意外にユース向けなクールさ

ロックマン バトル&チェイス

レース



●カプコン●MC 容量 1
●プレイ人数 1 ～ 2 ●¥5,800
●97年 3 月21日発売

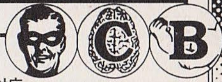


カプコンのアクションゲーム『ロックマン』に登場するキャラクターたちをドライバーに採用したレースゲーム。あらかじめ特殊能力として備えてある武器や路上でパネルの上を通過することによって得られたアイテムでライバル車を攻撃することができる。●『マリオカート』や『F-ZERO』の系譜に名を連ねるパネルめくりバトルレースゲームだが、センスということでいえばむしろ『Wipeout XL』の影響が強い。ロックマンの持つテクノっぽいクールさが引き出されている。

体当たりで敵を撃破！カーアクションゲーム!?

レイ・トレーサー

レース



●タイトー●MC 容量 1
●プレイ人数 1 ●¥5,800
●97年1月17日発売●ネジコン対応



コース上にいるマシンに車体をぶつけて撃破しながら各ステージのボスを倒していくカーアクション。残量制限のあるニトロブーストを使えば一気に加速することができるなど一風変わったシステムを搭載。●この作品をレースゲームと言っていいものか。確かにタイムアタックモードなどもついてはいるが、メインはチェイスモード。出てくるボスは車だけではなく、驚くべきことにヘリまで倒すことになる。ニトロブーストで加速して体当たり！　このくだらなさがたまらない。

定番野球ゲームの プレイステーション版

実況パワフルプロ野球'95開幕版

スポーツ

B B

●コナミ●MC容量3
●プレイ人数1～2●¥5,800
●95年7月14日発売



野球ゲームの定番となりつつある『パワプロ』シリーズの'95年開幕時版だ。従来の野球ゲームとの違いはとくに打撃面。ストライクゾーンの採用や打撃ポイントによる打球の違いを出せるのが特徴。練習のための「キャンプモード」などの採用で、プレイの幅が広くなった。●打撃面の面白さとデータの充実度に優れているため、アクション野球ゲームに戦略性を求める方にオススメ。だが今となってはデータが古く、キーレスポンスなどの操作性も不満が残る。演出もやや寂しい。

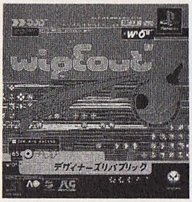
LRを押して曲がれば 魅惑の浮遊ドリフト……

Wipeout

レース

B A

●SCE●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●96年3月22日発売●ネジコン、対戦ケーブル対応



英国のシグノシス社が開発したレースゲーム。AG（アンチ・グラビティ＝反重力）マシンと呼ばれる浮遊する機体を使用した、F3600グランプリという架空の競技をゲーム化した。●96年11月に発売された『Wipeout XL』の前作にあたる作品。ゆえに壁にぶつかった際の減速が『XL』より激しく、ストレスを感じるが、浮遊しながらドリフトする快感はこの時点で既に健在。有名ミュージシャンの参加こそ少ないものの、クールなテクノと近未来のレースのマッチングは絶妙である。

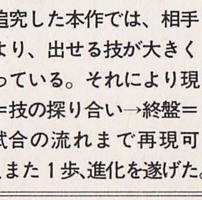
アントニオ猪木、見参! タッグマッチで闘魂燃焼

新日本プロレスリング闘魂烈伝2

スポーツ

B B

●トミー●MC容量1～15
●プレイ人数1～4●¥5,800
●96年12月20日発売●マルチタップ対応



タッグマッチの実現、レスラー数の増加、技数の倍増など、あらゆる面でグレードアップした2作目。アントニオ猪木、坂口征二ら昭和プロレスの立役者の参戦も、オールドファンを喜ばせた。●システム面でもリアリティを追究した本作では、相手レスラーのダメージにより、出せる技が大きく変化するシステムをとっている。それにより現実によく見られる序盤＝技の探り合い→終盤＝大技ラッシュという試合の流れまで再現可能に。プロレスゲームは、また1歩、進化を遂げた。

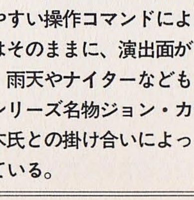
充実のリプレイモードが 感動のゴールを再現する

Jリーグ実況ウイニングイレブン'97

スポーツ

B A

●コナミ●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800
●96年11月22日発売



好評だった前作の新年度バージョン。コマンド操作はボールの左右のカーブ、パスの距離によっても変わるため、プレーがリアルに再現されている。実況のジョン・カビラに加え、今回は解説に松木安太郎が登場。●わかりやすい操作コマンドによるスムーズなプレイ感はそのままに、演出面がぐっと強化されている。雨天やナイターなどもリアルに再現。また、シリーズ名物ジョン・カビラの実況が、解説松木氏との掛け合いによってさらに臨場感を煽っている。

松方弘樹と世界を釣れ! 迫力の実写映像に大興奮!

松方弘樹のワールドフィッシング

スポーツ　B　B

●ビー・ピー・エス●MC 容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●96年1月26日発売



釣り好きで有名な俳優・松方弘樹が監修した釣魚 SLG。カジキとブラックバスの 2 大スポーツフィッシングに挑戦する。松方本人が登場するムービーで、初心者向けの用語説明や、釣りに関するアドバイスもしてくれる。●釣りへの情熱がほとばしる松方のムービーが絶品！　笑わずに見ることができるだろうか。魚とのバトルシーンはまさに格闘。抜群の迫力に、コントローラを握る手にも力が入る。豪快なカジキ釣りと、繊細なバス釣り、テイストの違う 2 種類の釣りが楽しめる。

リアル路線に転向!? ファイプロの新境地

ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96

スポーツ　B　B

●ヒューマン●MC 容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800
●96年3月15日発売



SFC、SS でも人気のプロレスゲームがポリゴン化して登場。実在選手を想起させるレスラー陣が登場するため、団体の枠を超えたカードを組めるのが魅力。●リアリティを追究するか、ゲーム性を高めるか。現在のプロレスゲームは、マニア向けの前者、間口の広い後者のどちらかに属する。しかしこの作品は、その狭間に位置する存在。ポリゴンでリアルな表現をしつつ、タイミングと駆け引きを重視したシステムを採用。危ういながらも微妙なバランスを保っている。

水面下の激しい戦闘! 超硬派 STG ファンに

海底大戦争

シューティング　B　A

●メーカー名●MC 容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800
●95年11月10日発売



アーケードで人気を博した、個性派横スクロール STG。ド派手なグラフィックと、激しい戦闘が魅力。自機は潜水艦。3 種類の魚雷と、水中機雷、誘導ミサイルまたはバルカンが装備されている。●舞台が水中なので、水の抵抗による少々鈍めの挙動が独特。自機の潜水艦が、爆発による衝撃を受けてよろける様など、実にリアルだ。戦闘シーンは全編にわたり派手で、水中だけでなく、地上や空から降り注ぐ敵弾をかわし、敵施設を破壊する爽快感がタマらない！

全国大会も行われている ゴルフゲームの決定版!

ペブルビーチの波濤 PLUS

スポーツ　A　B

●ソフトバンク●MC 容量1
●プレイ人数1～4●¥5,800
●96年12月13日発売



ストロークプレイ、マッチプレイを含め 7 つの形式のゲームが楽しめる。シーズンオフにプロがよく行なっているスキンズマッチは、他のゴルフゲームにはないものだ。またソフトバンクオープンでは、ラウンド終了後にパスワードが表示され、全国大会に応募できる。●微妙なショットの違いによって打球が大きく変化するので、好スコアを出すのは結構難しい。正しい英語の発音で「ナイスバーディ」と言われるとやみつきになる。球の弾道を中心にグラフィックは完成度が高い。

良質3Dシューティング 長く遊べる1作

スターファイター3000

3Dシューティング

●イマジニア●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●97年2月21日発売●アナログジョイスティック対応



自機「スターファイター」を操り全60ものミッションをクリアしてゆく3Dシューティング。武装も多く、ミッションの内容も様々。友軍機とのフォーメーションや補給物資、自機のパワーアップアイテムなどのフィーチャーもある。●操作性はかなりよい。アナログジョイスティックを持っているなら買って損はしないだろう。ミッションもトレーニングから始めて、だんだんステップアップしてゆくので無理なく進められる。グラフィックが地味なのがちょっとだけ残念だ。

大人数で阿鼻叫喚！ 健康優良シューティング

ギャラクシアン³

シューティング

●ナムコ●MC容量3＋1
●プレイ人数1〜4●¥5,800
●96年4月26日発売



90年、花博で登場した28人乗りのシューティング、それがギャラクシアン³だ。その後シナリオ“プロジェクトドラグーン”がアーケード版に登場。PS版では“プロジェクトドラグーン”＋オリジナルシナリオが遊べる。●最大4人のプレイヤーはガンナーとなり、ひたすら撃つべし！　ひとりでもプレイできるが、できれば大勢でわいわいやりたいゲームだ。テクニックは関係ない。文句を言われながらもコンニャロー！　と撃ちまくる快感。ゲームは明るくやらねばならぬ。

くだらない飾り気は皆無 中身で勝負の超硬派

ストライカーズ1945

シューティング

●アトラス●MC容量1
●プレイ人数1〜2●¥5,800
●96年7月19日発売



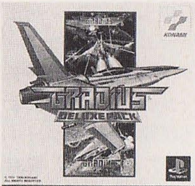
第2次世界大戦で活躍した名戦闘機を操る、正統派縦スクロールシューティング。アーケード版からの忠実な移植にプラスして、ムービーや画面モードの異なる「オリジナルモード」を収録している。その絶妙なバランス調整は、幅広い層に好まれている。●見た目はすごく地味、目新しいシステムがあるわけでもない。それでも楽しいのは、「ツボ」を押さえた作り手のこだわりに他ならない。人間の心理を突いた敵の攻撃は絶品。外見よりも、中身で勝負してます。

歴史に残る名作のシリーズ3作がドッキング

グラディウス DELUXE PACK

シューティング

●コナミ●MC容量1
●プレイ人数1〜2●¥5,800
●96年3月29日発売



シューティングゲーム史上初のゲージパワーアップを搭載し、一躍大人気となったアーケードのSFシューティング。そのシリーズ2作をまとめたパック。●ゲーム史に残る画期的なパワーアップ方式はシューティングゲームのゲーム性をも変えた。「オプション」を使って障害物などに隠れた砲台や敵を倒すのがテクニックであり、また本作の楽しさでもある。その醍醐味とシステムはシリーズ2作一貫している。この1本で、シリーズの変遷やゲームのバリエーションを楽しもう。

暑くるしい絆で結ばれた空飛ぶ男たちの物語

超兄貴 究極無敵銀河最強男

シューティング　B　A

●メサイア●MC 容量ー
●¥5,800
●95年12月29日発売



PCエンジンのカイ作シューティング、超兄貴の実写版。ストーリー的には、第１作目の過去に当たるオリジナル作品だ。敵を倒すと出現するプロテインを集め、主人公・イダテンとその舎弟アドン&サムソンの筋肉を鍛えよう。●洋モノの無修正なビデオなんか見ると、無意味に男優がマッチョで、いやーな気分になることがある。このゲームのプレイ感覚はまさにそれだ。非常にデキのいいオープニングムービーに騙されて、本編に期待してしまうと肩すかしどころか背負い投げだ。ただ、ムービーを見るためだけに購入する価値は充分にある。

『ゼビウス』最新作に過去の作品の豪華な付録!?

ゼビウス3D／G+

シューティング　C　B

●ナムコ●MC 容量１
●プレイ人数１～２●¥5,800
●97年３月28日発売



３種類、パワーアップありの対空兵器と、ブラスターを使って戦う『ゼビウス』最新作と、アーケード版の全シリーズ作品の詰め合わせ。ファン必携。●最新作『ゼビウス3D／G』と過去の全シリーズが楽しめるわけだか、人によって思い入れているタイトルも違うはず。完全移植を豪語する過去の３作は、バグ、裏技も含めて確かに完璧。もう一度1000万点を目指すもよし、ファントムを見るもよし、最新作にハマるもよし。シューティング好きなら買い。

本編よりムービーが主役?超美麗 CG に息をのむ

PHILOSOMA

シューティング　C　B

● SCE ● MC 容量１
●プレイ人数１●¥5,800
●95年11月15日発売



美しいCGムービーがふんだんにフィーチャーされたシューティング。フェイズによって縦・横スクロール、3D クォーターと視点が切り替わるのが特徴的。パワーアップ可能な４種類の武器を状況や視点によって使い分ける必要がある。●あえてムービーを見るためのゲームと断言したい。一部では名作の扱いを受けている本作を「カイ作」としたのは、美しすぎるムービーと本編のギャップの激しさによる。シューティングのデキに関しては、正直見るべき点はあまりない。

タイトルからしてヤバげな3D シューティング

ソビエトストライク

シューティング　B　A

● EAV ● MC 容量１
●プレイ人数１●¥5,800
●97年２月28日発売



冷戦後の秩序維持をモチーフとした、戦略的シューティングゲーム。強制スクロールではなく、広大なフィールドはすべてがポリゴンで構築されているが、3D に不慣れなプレイヤーにも遊びやすい俯瞰画面を採用している。●まず、タイトルがいい。クリミアやトランシルバニアが舞台だったりする“ヤバさ”がいいのだ。ムービーやイベントもアメリカ映画的カッコよさ。なんでもかんでも破壊できる点も爽快。複雑なミッションと限られた物資の中での、戦略性豊かな戦いも抜群の面白さだ。

サラリーマンは闇の世界に君臨することを夢見た

アジト

シミュレーション　B　B

●アステック21●MC容量15
●プレイ人数1●¥5,800
●97年2月28日発売



“アジト”を広げ、近所の別の悪の組織を圧倒することが目的の『TOWER』タイプのゲーム。なお、アジトのカモフラージュにはデパートや病院を作ることができる。そこでのインチキ商売の利益を使って、怪人やロボットを生産して組織を強化しよう。●ゲーム誌ごとにまったく別の広告を打っていることからもわかるとおり、彼らは確信犯である。それこそ、このゲームの利益で悪の組織を作っていてもおかしくない。特撮ものの悪の組織の馬鹿さにイライラした人向け。

究極のお笑いSTG いくつキャラを覚えてる?

ボカンと一発!ドロンボー

シューティング　C　C

●バンプレスト●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800
●96年11月29日発売



人気アニメ『タイムボカン』シリーズのキャラクターが総出演する究極のお笑いＳＴＧ。ただし、主役は悪玉３人組の「ドロンボー」一味。往年の悪玉メカが自機として登場する。ショットとドクロ爆弾、ふたつの武器で善玉を迎え撃て！●ボヤッキーがドロンジョ様の胸を指で突く。ここで「ポチッとな」という台詞が浮かんだら買って損はない。ドクロ爆弾装填中に被弾すると自爆し、チャリンコになるなど、随所にアニメ的演出が盛り込まれている。ファンは必携すべし。

女の子たちを熱狂させた新感覚シミュレーション

アンジェリーク Special

シミュレーション　B　C

●光栄●MC容量1
●プレイ人数1●¥7,800
●96年3月29日発売



アンジェリークは、宇宙の調和をつかさどる女王の候補に選ばれた女の子。プレイヤーは彼女になりかわり、ライバルのロザリアとともに、ある惑星上の大陸を育成するという試験に挑むことになる。●目標の女王就任は、普通に遊べば達成可能。実は９人の“守護聖”と呼ばれる男性キャラとの恋愛要素こそ、このゲームの中心を占める部分だ。ロザリアとの守護聖争奪合戦は非常に白熱するので、独特の少女ノリさえ肌に合えば、男性プレイヤーでもかなりハマれる作品となる。

一流なのになぜかB級アイドリアンの理想実現

あいどるプロモーション すずきゆみえ

シミュレーション　A　C

●アルュメ●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●96年５月30日発売



スカウトした女の子「すずきゆみえ」を国民的アイドルとして育てる。各種レッスン、プロモーション活動をこなし、１年間で彼女をトップスターに！
●マイナーアイドルをその成長とともに追いかけるのが、アイドリアンの喜びだ。しかし、有名になると「昔は良かった」と寂しくなるのも事実。すずきゆみえはそんなわがままな彼らの欲求を満たしてくれる存在。ゲームの中のゆみえは有名になっても、実際の彼女はＢ級なまま（失礼）。この矛盾した状況がたまらない！

設定細かな兵器が魅力の、戦略シミュレーション

戦闘国家エア・ランド・バトル プレイステーション・ザ・ベスト

シミュレーション



●SCE／ソリトンソフトウェア
●MC 容量 3 ●プレイ人数 1～3
●¥2,800●96年11月22日発売



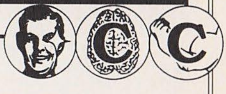
アメリカ、ロシア、日本、欧州のいずれかの国の軍となり、航空機、陸上、艦船の３つの部隊をあやつり、他国の首都を占領、または破壊する戦略シミュレーションゲーム。●登場する兵器は、世界各国で実際に使われているモノで、合計100種類以上もある。兵器は視点の切り替えられる3Dグラフィックでリアルに再現されているので、兵器鑑賞モードで眺めるだけでも楽しい。操作系もわかりやすくつくられているので、マニア以外でも充分楽しめる作品である。

※オリジナル版●¥5,800●95年12月１日発売

ただの着せ替えSLGとは思えぬ妙な完成度

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

シミュレーション



●ケイエスエス●MC 容量 1
●プレイ人数 1 ●¥5,800
●96年9月27日発売



人気魔法少女アニメのキャラが登場する育成 SLG。TPO に合わせて服をコーディネイトすることで、女の子のパラメーターが変化する。服を選ぶセンスが、彼女たちの将来を決めるのだ。●いわゆる着せ替え人形遊びだが、人形と違ってちゃんとリアクションしてくれるのが楽しい。自信や恥じらいなどの心の変化が繊細に表現されるのだ。たとえどんなに変な服でも、彼女たちに強要できる。はじめは嫌がる彼女たちもやがて……、という遊び方も、できなくはない。

自分だけの歴史を創る船乗り人生シミュレーション

大航海時代II

シミュレーション



●光栄●MC 容量 5
●プレイ人数 1 ●¥6,800
●96年12月27日発売●マウス対応

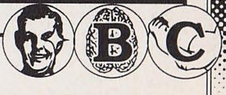


15世紀の大航海時代を舞台に、新大陸、新航路の発見に人生を賭けた男たちの物語。光栄ならではの緻密な時代考証と RPG 色の強いシステムがマッチした秀作。●母なる海、男はその懐に抱かれることをいつも夢見る、……などと口走ってしまいたくなるほどロマンチストになれるゲームだ。最初は資金もなく、たったひとりで近海の探検。もちろん小舟で。やがて名声が上がれば、さらなる大海への道も開かれる。歴史を知らなくてもいい。そこには、自分だけの歴史を描く白地図がある。

スーパーロボット大戦装いも新たにスタート！

新スーパーロボット大戦

シミュレーション



●バンプレスト●MC 容量 3～
●プレイ人数 1 ●¥6,800
●1996年12月27日発売



『第４次スーパーロボット大戦Ｓ』に続くスパロボシリーズ。敵のザコ兵士のセリフにまで声優による“声”を入れてある。登場作品が変化しており、『機動戦士Ｖガンダム』や『機動武闘伝Ｇガンダム』などのシナリオがメインストーリー。システム的には前作を踏襲している。●前作と比べても音声が増えただけで、シナリオ、登場作品数ともにパワーダウン気味。全体的に荒いつくりが目立つものの、ＶガンやＧガンなど、出てくるロボットが好きならば楽しめるだろう。

アニメファン必見？ 総計60分を超えるムービー

はるかぜ戦隊 Vフォース

シミュレーション

●ビング●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●96年11月15日発売



西暦2008年を舞台にした戦略級SLG。プレイヤーは主人公である訓練生（4人の少女たち）を操り、敵の攻撃をくぐり抜けてゆく。随所に挿入されたフル画面のアニメムービーによって物語が進み、ラストには意外な結末が……。●操作系がやや不親切、主人公たちがかなり強い、などいくつかの欠点があるものの、SLGとしてはまあまあの出来栄え。しかし、注目すべき点はハイクオリティのアニメムービー。さすがは3枚組。同システムを使った次回作も発表されている。

女子野球チームを育成！ ついでに愛も育もうか？

ドキドキプリティリーグ フィールド・オブ・フェアリーズ

シミュレーション

●エクシング●MC容量1〜3
●プレイ人数1
●¥5,800（限定版¥6,800）●97年3月28日発売



生徒数の比率から、実態は女子校に近い共学校“霞ヶ浦高校”女子野球部を率い、練習と試合を繰り返してチームを女子野球日本一に導くのが目的。メニューは1週間単位で消化できる。ゲームの期限は約1年。●システムは『ときメモ』＋『ベースボールナビゲーター』。意外にも野球部分に歯ごたえアリ。選手の個性に応じた打順と守備位置を定め、適切な練習で強化していかないと結果が出ない。彼女らと個人的に仲良くなることもでき、お楽しみは2倍。

マルチエンディングで何度も楽しめる育成ゲーム

ヒロインドリーム

シミュレーション

●マップジャパン●
MC容量2●プレイ人数1
●¥6,800●96年10月10日発売



プレイヤーは無名のディレクターとなり、五人のスター候補性の中の一人“舞木静”を、芸能各分野をオールマイティにこなせる「ヒロイン」に育てる。ただし、静の前に姿を現わすことができないという制約がついていて、育成は一筋縄ではいかない。●姿を現わせないというのがややこじつけっぽいが、“距離感”が楽しいソフト。やり込めばイベントを多く発見でき、面白さがわかってくる。飽きっぽい人やメッセージをしっかり聞かないせっかちな人には向かないだろう。

シリーズのイメージを一新させた画期的作品

信長の野望・覇王伝 プレイステーション・ザ・ベスト

シミュレーション

●光栄
●MC容量4●プレイ人数1
●¥2,800●97年3月28日発売



歴史シミュレーションの代表格ともいえる、光栄「信長」シリーズの5作目にあたるタイトル。大名家の中からひとつを選び、全国制覇を目指して配下の武将や軍団を指揮していく。●それまでずっと国単位だったシステムが、城を中心としたものに変更された、シリーズのターニングポイントとなる作品だ。全体的には外交の重視や城ごとに攻略が必要となる点など、リアルなデザインがなされている。その分プレイ時間はほかより長くかかるので、腰を落ちつけてプレイしよう。

※オリジナル版●¥6,800●95年9月15日発売

イカサマをゲーム性に昇華した麻雀ゲーム

アイドル雀士スーチーパイ Limited

テーブル　B　C

●ジャレコ●MC 容量ー
●プレイ人数 1 ●¥6,900
●95年3月24日発売



脱衣麻雀におけるイカサマの要素をゲーム性にまで昇華した作品。「アイドル雀士スーチーパイ」を自称する少女が、麻雀普及のためにひたすら麻雀するというストーリー。キャラクターデザインは人気漫画家の園田健一。●『2』と比較して特筆すべき点はないのだが、やはり面白い。負けたキャラクターが水着になる際にアニメーションがないのは残念だが、『2』より安いので、脱衣よりも「イカサマ麻雀」が楽しみたいというのであれば、こちらを買うべきだろう。

本家育成シミュレーションのシリーズ最新作

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

シミュレーション　A　C

● SCE ●MC 容量 3
●プレイ人数 1 ●¥5,800
●97年1月24日発売



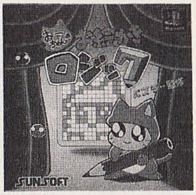
パソコンで大人気となり、育成シミュレーションというジャンルを開拓した名作『プリンセスメーカー』のシリーズ最新作。妖精の女王から授かった娘を、習いごと、アルバイトなどで育成し、プリンセスにすることが目的。●シリーズ最新作といっても、続編というよりゲーム機向けにリメイクした作品、という印象。リメイクが大成功しているとは言いがたいが、前作を知らなくても、ゲームとしての面白さと、画面の中の娘が成長していく楽しみは、充分に堪能できる。

感性よりも論理で描画パズル好き必携ソフト

おーちゃんのお絵かきロジック 2 カラーもありますわ

パズル　A　B

●サンソフト●MC 容量 2
●プレイ人数 1 ●¥4,980
●96年 9 月27日発売



タテヨコの数字を元に、マス目を塗りつぶすピクチャーロジックパズル。お絵かきロジックの元祖・世界文化社『パズラー』監修。●1枚の絵を完成させるのに、感性ではなく論理的思考に頼るという点が面白い。コツコツとマス目を埋めていく視野狭窄状態から、パッと全体を見渡すと思いがけない絵が……。この意外性、そして達成感こそお絵かきロジックの醍醐味だ。他機種同ジャンルのゲームと比べ、特筆すべき点はないが、パズル好きの PS ユーザーは押さえて損はない。

矢追純一スペシャルの集大成をこの CD-ROM に

矢追純一極秘プロジェクト UFO を追え!

シミュレーション　B　C

●インコムス●MC 容量 1
●プレイ人数 1 ●¥7,800
●96年5月24日発売



矢追純一。UFO 番組を作ることで、いまだ子どもの心を忘れていない無邪気な大人に、夢を売ることを生業とする男。彼の20年来の取材によって得られた情報が、この一枚の CD-ROM に凝縮。豊富な文字資料とムービーで、UFO の謎へと迫るのだ。●矢追氏本人いわく、「このソフトから、新たな真実を導きだす方がいるかもしれない」とのこと。たしかに、情報というものはいくらでもこじつけられるものだ。でもそれって、彼の番組作りと構造的に同じことじゃないだろうか。

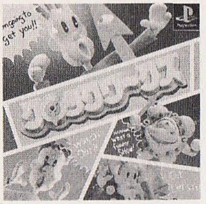
外見とは裏腹の超ムズパズルアクション

クロックワークス

パズル



●徳間書店インターメディア
●ＭＣ容量１●プレイ人数１～２
●¥5,800●96年7月26日発売

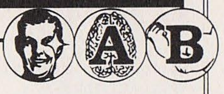


パチンコのような画面の中、釘に足の裏をつけ、くるくると釘の周囲を回るキャラクターを操作してゴールへたどりつくのが目的。到着順位を競う2P対戦モードもある。●難しい。もちろん最初のうちは簡単なのだが、そのうち“ここしかない”という狭い通路をふさぐトラップが現れ始める。そのトラップがなくなる瞬間にうまいこと通過するのが難しいのである。なぜなら、キャラクターは終始時計(クロック)の針のように回転し、静止することがないからだ。脳がかゆくなる。

すべては瞬時の判断力 手強いコミカルパズル

ぐっすんおよよ

パズル



●エクシング●ＭＣ容量１
●プレイ人数１～２●￥6,800
●95年４月28日発売



アーケードから移植された、アクションパズルゲーム。落ちてくるブロックを使って、画面をウロウロ歩いている「ぐっすん」を出口に導こう。移植の際に、アーケード版の不都合を改良した「プレイステーションモード」も搭載。ステージも100以上と豊富だ。●よくできたシステムで、アクション性とパズル性が見事に融合されている。アイデア自体はいろいろなゲームの寄せ集めだが、うまくまとめられているので遊び応えは充分。ただ、若干キャラクターが小さくて見づらい。

有名実機を完全再現 実戦攻略に最適

SANKYOフィーバー実機シミュレーション

テーブル



● TEN研究所● MC容量１
●プレイ人数１●¥6,800
●96年３月８日発売●ハンドルコントローラ対応

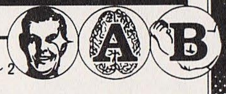


大手パチンコメーカー、SANKYOの実機を再現。初心者向けの解説ムービー、オリジナルホールの設定など、オマケも充実。●リアルシミュレーター系パチンコソフトの最大の難点は、発売後数年が過ぎると意味をなさなくなること。収録台がホールから姿を消すためだ。しかし、この作品はいまだ新しさを失わない。発売当時の実機以外に収められていた提案機種が、現在、最新台として稼働しているのだ。メーカーみずからが手掛けたソフトならではの強みと言えよう。

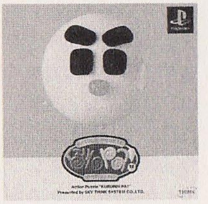
導火線をつないでファイアー プリミティブな快感

くるりんPA!

パズル



●スカイ・シンク・システム
● MC容量ー●プレイ人数１～２
●¥3,980●95年７月７日発売



導火線ブロックをつなげて一気に燃やす落ちものパズル。オカマ、ロック野郎などキャラクターも妙な味。●今やパズルゲームの主流となった対戦落ちものゲーム。同ジャンルの他ゲームとの差別化をはかるあまり、ルールをひねりすぎ、爽快感を失っている作品も多い中、このソフトは単純明快。突出した気持ちよさを誇る。連鎖数を競うゲームとは違い、つなげた導火線を一気に消すという豪快さ、「燃やす」という行為のプリミティブな快感がスカッと爽やかな１本だ。

3Dモードを搭載した、臨場感あふれるソフト

チェスマスター 日本チェス協会推薦

テーブル

●アルトロン●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥6,800
●96年11月1日発売



チェスの立体的な駒を、見事にゲームで再現しているこの『チェスマスター』。オーソドックスなものだけでなく、バラエティに富んだ6種類の中から駒を選べる。ゲームの難易度に応じて、対戦する相手は12人となっている。●今までのテーブルゲームは、コンピュータの思考時間が長く、イラつくことが多かった。しかしこのゲームは、即答コマンドでそれを解消しているのが魅力だ。駒の動かしかたすらわからない人でも、ヒントコマンドにより、安心して遊べるのは心強い。

8種の牌絵柄で、多種のゲームモードが楽しめる

上海 GreatMoments

パズル

●サンソフト●MC容量2～6
●プレイ人数1～2●¥6,500
●97年1月17日発売●マウス対応



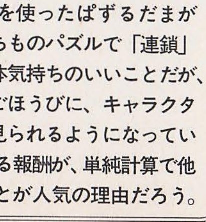
アーケードゲームでもおなじみの上海シリーズ。『上海 Great-Moments』は、通常の上海のほか、万里の長城など4種類のゲームが選べる。牌の絵柄もオーソドックスな麻雀だけでなく、SF、芸術など8種類の中から選べる。●途中で投げ出してしまいがちなパズルゲーム。だがこれは制限時間なしモードや、隠れた牌を見せてくれるX線モードもあるので、何度でもトライする気にさせてくれる。牌を裏返しにする神経衰弱モードは、上級者向けだ。

連鎖でアニメーション！落ちものパズルの新境地

ツインビー対戦ぱずるだま

パズル

●コナミ●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800
●94年12月9日発売



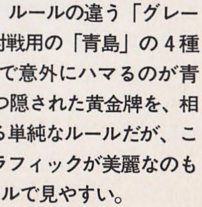
ルールはいわゆる落ちもの。本作は、ぱずるだまシリーズのターニングポイントとなった作品でもある。この作品以降、『ちびまるこちゃん』や『ときめきメモリアル』のキャラを使ったぱずるだまが続々と登場した。●落ちものパズルで「連鎖」を組むことは、それ自体気持ちのいいことだが、この作品はこの連鎖のごほうびに、キャラクターのアニメーションが見られるようになっている。つまり、苦労に対する報酬が、単純計算で他の作品の2倍であることが人気の理由だろう。

2人対戦ゲームを搭載した、上海シリーズ最新作

上海　万里の長城

パズル

●SCE●MC容量1●
プレイ人数1～2●¥4,800
●95年3月24日発売●マウス対応



積まれた麻雀牌の山から同じ種類のものを2つずつ合わせていく、というシンプルだが非常に奥の深いパズルゲーム上海がさらにグレードアップ。従来の「クラシック上海」に加え、ルールの違う「グレートウォール」「北京」、対戦用の「青島」の4種類を収録。●4つの中で意外にハマるのが青島。2つの山に1つずつ隠された黄金牌を、相手より先にセレクトする単純なルールだが、これがかなり面白い。グラフィックが美麗なのもPSならでは。牌もリアルで見やすい。

アニメ絵の女子高生はオリジナルより魅力的?

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

パズル　A　B

●コナミ●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800
●96年9月27日発売



人気パズルゲーム『進め！　対戦ぱずるだま』のキャラクターを、人気恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』のキャラクターにしたもの。PS版ではすべての台詞に音声がついた。●『進め！』との最大の違いはキャラクター。男同士で女の好みについて議論するのは楽しいものだが、ファン同士であればそのノリで盛り上がれる。それ以外のユーザーには買いにくい気もするが、『進め！』の異常にアクの強いキャラクターを思うと、こちらのほうが一般向けのようにも思える。

クールでスマートなピンボールの真実を見ろ

鉄球 TRUE PINBALL

テーブル　C　B

●ギャガ・コミュニケーションズ
●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800●96年5月31日発売



リアルなボールシミュレーションで、ピンボールの本物の手応えを再現。単純なルールに多彩なフィーチャー。初心者にもピンボールの醍醐味が味わえる！
●ピンボールゲームの命であるボールの動きは充分に合格点。台のフィーチャーは本物のピンボールを意識して設定されており、その数はフィールドの広さに対してやや少なめ。バリバリのマニアには物足りないが、これからルールを学ぼうという初心者にはお勧めできる。本格派ピンボールの入門用としては、なかなかの秀作だ。

ナムコのポリゴン技術が贅沢に使われた3D麻雀

ナムコマージャン スパローガーデン

テーブル　B　C

●ナムコ●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●96年1月1日発売



キャラ、牌、背景までフルポリゴンで描かれた麻雀ゲーム。視点は、見やすさを優先したり、臨場感を重視したり、3パターンに変更可能。それぞれのキャラは、外見以上に癖のある打ち筋を披露してくれる。●麻雀ゲームで視覚的な効果を狙うとこうなるという好例。べつに牌がポリゴンである必然性は全くないが、さすがナムコ。キャラの表情とかしぐさが実によくできている。ルールの基礎から教えてくれる「トレーニングモード」が充実しているので、やや初心者向きか。

実写映像を収録!　無意味に熱い麻雀劇画の世界

闘牌伝　アカギ

テーブル　B　B

●マイクロネット●MC容量1
●プレイ人数1●¥4,980
●96年1月19日発売



人気脚本家・飯田譲治氏初監督作品のVシネマ、『闘牌伝アカギ』のゲーム化。ストーリーモードでは、プレイヤーはアカギとなり、勝負の合間のムービーでアカギを追体験できる。●ゲーム機でムービーを再生できるようになって、一番得をしたのは映像の原作つきゲームだろうか。映像が優秀なら、プレイヤーをゲームの世界に引き込むことに成功したも同然なのだから。無論、そのテンションを持続させるために、ゲーム自体のデキも問われる。本作はその点も抜かりない。

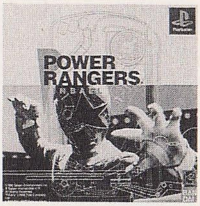
脅威のデジタル仕掛けで新しいピンボールを提案

パワーレンジャーピンボール

テーブル

C B

●バンダイ●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥5,800
●96年9月27日発売



アメリカで大人気の「パワーレンジャー」をフィーチャーしたピンボール。キャラクターものながら、リアルなボールの動きは、本格派。●一目見て、子ども向けと侮るなかれ。フィールドを動き回るポリゴンの敵、フィーチャー完成で流れる合体ロボットのムービー。デジタルでなければ不可能な仕掛けを大量に投入した本作は、デジタルピンボールの革命児である。開発はデジピンでは有名なKAZe。内容は保証付きだ。大人にも子どもにも遊んでほしい1本。

カラフルなバブルを狙いを定めて撃ち込もう

パズルボブル2
プレイステーション・ザ・ベストフォー・ファミリー

パズル

B B

●タイトー●MC容量1
●プレイ人数1～2●¥2,800
●97年3月20日発売



アーケードで人気の高かったパズルゲームの移植。狙いを定めてバブルを飛ばし、同じ色のバブルを3つ揃えると消える。上からぶら下がってくるバブルのカタマリを一掃すれば1面クリアだ。飛ばす角度を計算して、連鎖を起こすこともできる。●シューティングばりにバブルを下から発射するという発想はお見事。面白さはアーケードで保証済だが、2P対戦の白熱度はあと一息。プレイステーション独自の「タイムアタック」モード（1Pプレイ）のほうが熱いのだ。

※オリジナル版●¥5,800●96年3月29日

ロジック・プログラムが麻雀ソフトを変える!

プロロジック麻雀　牌神

テーブル

C B

●アクエス
●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800円●97年1月31日発売



コンピュータプレイヤーの思考ルーチンを、自分でプログラムできる麻雀ゲーム。同様のプログラムでインプットされたプロ雀士たちとの対戦もできる。●思考プログラム「ロジコン」とは考えたものだ。これは真面目な麻雀好きなら確実にハマる。それを相手に対局したり、他人のロジックと打つことに味をシメたら、世界はもうロボットコンテスト。最強のロジックを目標に、ひたすら研究の日々がやってくる。基本システムは平均点だが、テレビ番組風の1Pモードは愉快。

パチンコをゲーム感覚でホールさながらの緊迫感

バーチャルシミュレーション
パチンコドリーム

テーブル

B B

●コナミ●MC容量1
●プレイ人数1●¥5,800
●96年10月18日発売●ハンドルコントローラ対応



三星、豊丸の実機6機種を完全シミュレート。実技テスト、知識テストなども収録されており、初心者から上級者まで幅広く楽しめる。●パチンコをギャンブルとしてでなく、ゲームとしてプレイできる。実際のホールではお金をつぎ込むことにより生まれる緊張感を、このソフトでは球数、時間の制限でうまく表現している。途中で入るからかうような合いの手も、切迫感を駆り立てる。損得は別にしてホールの高揚感が好き、というパチンコファンにおすすめ。

おじさんのお話のふしぎな世界を覗いてみよう☆

ルププキューブ ルプ☆さらだ

パズル　A　B

●データム・ポリスター
● MC 容量 1 ●プレイ人数 1
●¥4,800●96年8月30日発売



漫画家、竹本泉の作品『ルプ☆さらだ』をモチーフにしたパズルゲーム。同じ色のブロックを3つ以上くっつければ消せる、というシンプルなルールで、誰にでも楽しむことができる。アクションモードでは落ちゲー（対戦も可能）になる。●パズルは簡単すぎず難しすぎず。ちょうどよい難易度だろう。誰でもクリアできるシステムも◯。しかし特筆すべきは竹本氏のふしぎな世界を表現するヴォーカル曲！　全10曲収録されているので、竹本ファンは言うに及ばず、そうでない人にも聴いてもらいたい。

吸って投げこむ 入れ替えパズルの元祖

マジカルドロップ

パズル　B　B

●データイースト
● MC 容量ー●プレイ人数 1 ～ 2
●¥5,800●96年 1 月13日発売



落ちものパズルを逆転の発想でゲームにしてしまった、アクションパズルのアーケードからの移植版。ルールは簡単。上から迫り来るドロップを、同じ色が 3 コ組み合わさるように入れ替える。連鎖を考えながら、慎重に素早く入れ替えていくのがコツ。●単純明快で、中毒性は高い。パターンを覚えればなおのことハマる。細かい難易度設定は親切だが、CPU の思考に多少ムラがあるのは残念。「入れ替え」と聞いただけで難しそうと思われがちだが、そんなことはない。覚えることはテトリスとそう変わらない。

作曲のプロセスを観賞する異色の音楽ソフト

ガボール・スクリーン

音楽ソフト　B　C

●アンティノスレコード
● MC 容量 1 ●プレイ人数 1
●¥3,200●96年12月 3 日発売



小室哲哉プロデュースによる、異色の音楽ソフト。空飛ぶスニーカーを操作し、不思議な3D 空間で、「音のかけら」を集める。CD のかたちで表わされる「音のかけら」をみつけるごとに、BGM のパートが増えていき、すべてそろうとビデオクリップ（TMN のものを含め全 8 曲）が再生できる。●ツール的な音楽ソフトとは異なり、曲ができていく過程を観賞する、というのが新しい。色モノ的に思われがちだが、これこそデジタルメディアならではの音楽作品なのかもしれない。

コロコロ転がる球を並べて大連鎖を狙え！

めざせ!　戦球王

パズル　B　B

●セイブ開発● MC 容量 1
●プレイ人数 1 ～ 2
●¥5,800●96年 4 月19日発売



同じ色の球を 4 つつなげて消す、落下型アクションパズル。3 個一組で落ちてくる球を操作して、同色を 4 つ以上つなげると消える。CPU キャラと対戦する「戦球大会」のほか、ひとりでひたすら消し続ける「腕前判定」、2P による「対戦」が遊べる。●球が転がる時のコトコトという音が心地よい。落下パズルの亜流ではあるが、 1 個の球の接続方向が 6 つあるので、連鎖が組みやすい。先の展開を考えず、適当に積んでいっても連鎖が起きやすいから、初心者に最適。

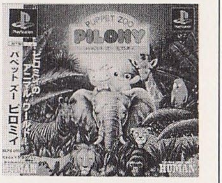
神をも恐れぬ行為、変異混成動物の作成はいかが?

パペット ZOO ピロミィ

ETC



●ヒューマン
●MC 容量 4●プレイ人数 1
●¥5,800●96年2月16日発売



子ども向けエデュテイメントソフト。プラモデル感覚で正しい動物の形を学ぶことができる。ただし、まっとうに遊んだならばの話。誤った組み合わせで動物を組み合わせると、世にも奇怪なキマイラができあがる。●ヒューマンも人が悪い。子どもを対象にしていると見せかけ、こんなヤバイものを作るとは。絶対に確信犯だ。サイの頭をしたバッタのような何かが、こちらを悲しげな目で見つめたときの、悪寒と恍惚感がないまぜになった感覚を、私は一生忘れることはないだろう。

シューティングゲームを自分の手で創れるのだ

デザエモン+(プラス)

ETC



●アテナ
●MC 容量15●プレイ人数 1
●¥5,800●96年 5 月24日発売



プレイステーションの機能を活用した、ユニークなソフト。自機や敵機のグラフィックから、サウンド、ステージのデザインまでをこなせる究極のコンストラクションツール。内蔵されているサンプルゲームの改造もできる。●メモリーカードを 1 枚使い切るので、値段的には少々高くつく。でも、こういうソフトは好きな人が時間をかけて取り組むもの。ゲームを創る過程もちょっと味わえるし、それを考慮に入れれば高くない買い物だろう。サンプルゲームは良作。ぜひ参考に。

デジタル環境で制作されたおたくコアなアニメ

宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1、Vol.2、with ペイントメーカー

ETC



●アスミック●MC 容量 1●プレイ人数 1
●¥5,800(V1) ¥4,900(V2、ペイントメーカー)
●94年12月22日(V1)、95年9月15日(V2)、97年2月21日(ペイントメーカー)発売

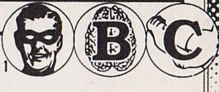


オープニング、CM、予告と TVアニメそのままに番組が進行するデジタルアニメ。映像もセル画取り込みではなく、デジタル・ツールで作画されている。3作目の『ペイントメーカー』はお絵かきツールを収録、描いたキャラクターを作品に登場させることができる。パソコンからの移植。●自由を求め、パソコンゲームの世界に飛び出したアニメーター等の手によるものだけに、わけのわからぬ熱気が漂っている。ちょっとしたお色気もあり、アニメ顔が OK ならオススメだ。

庶民派『アクアノート』? 環境ビデオ的癒し効果

にゃんとワンダフル

ETC



●パンドラボックス
●MC 容量 1 ～15●プレイ人数 1
●¥4,800●96年8月30日発売



ポリゴンの犬や猫をモニター上で飼育する、ペット育成ソフト。ペットの毛並みは10種類以上、しぐさのバリエーションは80種類以上。●犬や猫を飼うことで安らぎを得ている人は結構多い。これは、乾いた現代人の心を癒してくれる、いわば環境ソフトだ。帰宅し、ひと風呂浴びて、モニターの中のペットとたわむれる。無邪気に遊ぶ姿に目を細める。そんな息抜きに最適だ。『アクアノート の休日』のアンビエントな高尚さとはまた違う、あくまでも庶民派の環境ソフトだ。

●COPYRIGHT表記一覧

■I. Q. 〜Intelligent Qube〜：ⒸSony Computer Entertainment Inc.■あいどるプロモーションすずきゆみえ：Ⓒ1995 Yoshimoto Kogyo Co.,Ltd.MultimediaProduce Ⓒ(株)アルュメ■アイドル麻雀スーチーパイ II Limited：ⒸJALECO LTD.■アイドル麻雀スーチーパイ Limited：Ⓒ1995JALECO LTD.■アイレムアーケードクラシックス：Ⓒ1983,1984 IREM CORP.ⒸI'MAX■アクアノートの休日：Ⓒ1995,1996 by Artdink■アーク・ザ・ラッド(THE BEST)：Ⓒ1995 Sony Entertainment Inc.■アーク・ザ・ラッドII：Ⓒ1996 Sony Computer Entertainmant Inc.■悪魔城ドラキュラX 〜月下の夜想曲〜：ⒸKONAMI■アジト：Ⓒ1997 ASTEC21■あすか120%スペシャル：Ⓒ FAMILYSOFT Fill in Cafe.■アンジェリーク Special：Ⓒ1996 KOEI CO.,LTD.■ ESPN STREETGAMES：Ⓒ1995 Sony Interactive Entertainment Inc.ESPN is a trademark of ESPN INC. All rights reserved.■EPSシリーズVOL.2 仲間由紀絵：Ⓒ1996 Antinos Records Inc.■ヴァンダルハーツ 〜失われた古代文明〜：Ⓒ1996 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.Development by KCET.■ヴァンパイア ザ・ナイトウォリアーズ：ⒸCAPCOM CO.,LTD.1994,1995 ALL RIGHT RESERVED.■VICTORY ZONE：Ⓒ1995 Sony Computer Entertainment/ⒸSANKYO■ウィザードリィVII ガーディアの宝珠：ⒸCopyright:1992,1994,1995 by D.W.Breadly and Sir-tech Software,Inc.All logos,printed graphicdesigns and materials Copyright 1992,1994,1995 by Sir - tech Software,Inc.Allrightsreserved.WIZARDRY is a aregistered trademark of Sir-tech of Software,Inc.All rights reserved.■ウェディングピーチ 〜ドキドキお色直し〜：Ⓒ1996 KSS■ウェルカムハウス2：ⒸGUST CO.,LTD.1996■海原川背・旬：ⒸXING 1997/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT■ウルティマアンダーワールド：Ⓒ1992 ORIGIN Systems,Inc. Ⓒ1992 Looking Glass Technologies. ⒸELECTRONIC ARTS.■Air Assault：Ⓒ1995 Sony Interactive Entertainment Inc.■英語の鉄人：Ⓒ1996 Sony Computer Entertainment Inc.■エースコンバット(THE BEST)：Ⓒ1995 NAMCO LTD.■SDガンダム Gセンチュリー：Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸBANDAI 1997■A.IV.evolution GLOBAL：Ⓒ1994,1995 Artdink■おーちゃんのお絵かきロジック2：ⒸSekaibunka-Sha Ⓒ葦工房 Ⓒ1995 SUNSOFT■オーバードライビンDX：Ⓒ1996 Electronic Arts.ⒸRord&Track is a trademark of hachette Filipacchi Magajines,Inc.■OverBlood：Ⓒ1996 Riverhillsoft Inc.■海底大戦争：ⒸXING/IREM 1995■ガボール・スクリーン：ⒸSony Computer Entertainment Inc.■CARNAGE HEART：Ⓒ1995 by Artdink■がんばれ森川君2号：ⒸSony Computer Entertainment Inc.■機動戦士ガンダムVer2.0：Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸBANDAI 1996■ギャラクシアン^3：ⒸNAMCO LTD.■ギャロップレーサー：ⒸTECMO,LTD.1996■究極の倉庫番：Ⓒ1982,1996 Thinking Rabbit Inc.Ⓒ1996 ITOCHU Corp.■キリーク・ザ・ブラッド：ⒸSony Music Entertainment(Japan)Inc.■キングスフィールド：ⒸFROM SOFTWARE, INC.■キングスフィールドIII：Ⓒ1996 FROM SOFTWARE, INC.■キングスフィールドII：Ⓒ1995 FROM SOFTWARE, INC.■金田一少年の事件簿〜悲報島 〜：Ⓒ金成陽三郎／さとうふみや・週刊少年マガジンⒸ講談社／TYO■ぐっすんおよよ：ⒸXING/IREM 1995■クライムクラッカーズ：Ⓒ1994 Sony Computer Entertainment Inc.■クラッシュ・バンディクー："Crash Bandicoot"and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted propaties of Universal Interactive Studios,Inc. Ⓒ1996 Universal Interactive Studios,Inc.Source CodeⒸ1996 Naughty Dog,Inc.All rights reserved.■グラディウスデラックスパック：Ⓒ1985 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■クールボーダーズ：Ⓒ1996 UEPSYSTEMS, INC. All rights reserved■くるりんPA！：Ⓒスカイ・シンク・システム■クレイジーイワン：Ⓒ1995,1996 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS and KRAZY IVAN are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and used with permission.All rights reserved.Licensed in conjunctuin with JPI.■クロックタワー2：ⒸHUMAN 1996■クロックワークス：Ⓒ1996徳間書店Ⓒ1996 Spectrum Holibyte,Inc.OrijinalgameⒸ1995Callisto Corporation.Allrights reserved.Ⓒモリ クラフト■クーロンズ・ゲート：Ⓒ1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.■ケイン・ザ・バンパイア 〜最後の選択〜：Ⓒ1997 CRYSTAL DYNAMICS■ゲゲゲの鬼太郎：Ⓒ水木プロ・東映動画ⒸBANDAI 1997■幻影闘技 〜SHADOW STRUGGLE〜：Ⓒバンプレ企画ⒸBANPRESTO■拳聖 〜キング・オブ・ボクシング〜：Ⓒ1996 Victor Entertainment,Inc.Ⓒ1991 Electronic Arts.■幻想水滸伝：Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■極上パロディウスだ！ DELUXE PACK：Ⓒ1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■刻命館：ⒸTECMO,LTD.1996■サイキックフォース 〜PSYCHIC FORCE〜：Ⓒ TAITO CORP.1996■ ザ・タワー ボーナスエディション：Ⓒ1996 OPeNBooK9003 inc.All rights reserved.■ SANKYO FEVER実機シミュレーション：Ⓒ1996ティー・イー・エヌ研究所／SANKYO／JAPAN VISTEC■三國無双：Ⓒ1997 KOEI CO.,LTD■ジャンピング・フラッシュ！2 〜アロハ男爵大弱りの巻〜：Ⓒ1995,1996 Sony Computer Entertainment Inc.■ジャンピング・フラッシュ！〜アロハ男爵ファンキー大作戦の巻〜：Ⓒ1995 Sony Computer Entertainment Inc.■Jリーグ実況ウィニングイレブン'97：Ⓒ1994,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Ⓒ J.LEAGUE ■ 実況パワフルプロ野球'95開幕版：Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED■上海 GreatMoments：Ⓒ1996 Activision,Inc. All rights reserved.■上海 万里の長城：Ⓒ1994 Activision Inc, Shanghai : The Great Wall™ is a trademark of Activision, Inc. Produced by Sony Computer Entertainment Inc.■首都高バトル 〜DRIFT KING〜：Ⓒ1996 BPS■新スーパーロボット大戦：Ⓒ葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO 1996■新日本プロレス闘魂烈伝：ⒸNJPWⒸ1996 TOMY Ⓒyuke's■新日本プロレス闘魂烈伝2：ⒸNJPW Ⓒ1995 TOMY■進め！対戦ぱずるだま：Ⓒ1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■スターグラディエイター：ⒸCAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.■スタジオP：Ⓒ1996 Argent■スターファイター3000：Ⓒ1996 Krisalis Software Ltd.■スターブレードα：Ⓒ(株)ナムコ■Strikers 1945：Ⓒ1995,1996 PSIKYO. SALES BY ATLUS■ストリートファイターZERO：ⒸCAPCOM CO.,LTD.1995 ALL RIGHTS RESERVED.■ストリートファイターZERO2：ⒸCAPCOM CO.,LTD.■ストリートレーサーEXTRA：Ⓒ1996 UBISoft Entertainment ⒸVivid Image■SNATCHER：Ⓒ1988,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■スーパーパズルファイターII X：ⒸCAPCOM Co.,LTD■スペクトラルタワー：Ⓒ1996 IDEA FACTORY■スマッシュコート：Ⓒ1996NAMCO LTD.■3D Lemmings：Ⓒ1995Psygnosis Ltd. Developed Clockwork Games Ltd.■ZXE－D：Ⓒ横山宏・江川達也・BANDAI 1996■ゼビウス3D／G^+：Ⓒ(株)ナムコ■ZERO DIVIDE：ⒸZOOM■戦闘国家 〜AIR LAND BATTLE〜：Ⓒ1995 Sony Computer Entertainment Inc. under license from Locus Co. Soliton is a Trademark of Locus Co.■ソウルエッジ：Ⓒ1995, 1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED■ソビエトストライク：Ⓒ1997 Electronic Arts■大航海時代II：Ⓒ1996 KOEI CO.,LTD.■ダイハード・トリロジー：Ⓒ1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.Ⓒ1996 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. "DIE HARD"Ⓒ1988 Twentieth Century Fox,DIE HARD2:DIE HARDER Ⓒ1990Twentieth Century Fox, DIE HARD WITH A VENGEANS Ⓒ1995 Twentieth Century Fox Film Corporation, Cinergi Pictures Entertainment, Inc and Cinergi Productions NV Inc. All Rigts Reserved, Twentieth Century Fox, DIE HARD WITH A VENGEANS Ⓒ1995 Twentieth Century Fox Film Corporation, Cinergi Pictures Entertainment, Inc and Cinergi Productions NV Inc. All Rigts Reserved, Twentieth Century Fox, FOX and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation.■タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー：ⒸタツノコプロⒸバンプレスト企画1996 ⒸBANPRESTO1996■太陽のしっぽ：Ⓒ1996 by Artdink■第4次スーパーロボット大戦S：Ⓒ葦プロ Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ Ⓒダイナミック企画(永井豪CBキャラワールドを使用しています) Ⓒ東映 Ⓒ東北新社 ⒸBANPRESTO 1996■タクティクスオウガ：ⒸArtdink/QUEST■ダンジョンクリエイター：Ⓒ1996 鶴田道孝Ⓒ1996 Electronic Arts■探偵神宮寺三郎 〜未完のルポ〜：Ⓒ1996 DATA EAST CORP.■チェスマスター：Ⓒ1996 ALTRON CORPORATION Ⓒ1986-1995 Mindscape, Inc. All rights reserved■超兄貴 〜究極無敵銀河最強男〜：ⒸNCS■チョロQ2：ⒸTAKARA Co.,LTD.1997■チョロQ VER.1.02(THE BEST)：ⒸTAKARA CO.,LTD. 1996■ツインゴッデス：Ⓒ1994 POLYGRAM MADE IN JAPAN■ツインビー対戦ぱずるだま：Ⓒ1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED■Dの食卓 〜コンプリートグラフィックス〜：Ⓒ1995 WARP INC.Ⓒ1995 ACCLAIM JAPAN, LTD.■DEEP SEA

ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～：©TAKARA Co.,LTD. 1997■デザエモン＋(プラス)：©Athena■デストラクション・ダービー2：©1996 PSYGNOSIS LIMITED.■デストラクションダービー：©Psygnosis Ltd.1995©1995 Sony Computer Entertainment Europe The NBA and Team logos are trademarks and copyrights designs of NBA Properties, Inc.©1995 NBA Properties ■鉄球 TRUE PINBALL：©1996 Digital Illusions CE AB Published by Ocean Software Ltd.Developed by Digital Illusions CE AB Oliginal game produced by ab-SOFT 1987■鉄拳(THE BEST)：©(株)ナムコ■鉄拳2：©(株)ナムコ■DEPTH：©1996 Sony Computer Entertainment Inc.■東亜プランシューティングバトル：©TOAPLAN 1985, 1987©BANPRESTO 1996■峠MAX ～最速ドリフトマスター～：©ATLUS/CAVE 1996■闘神伝3：©TAKARA CO.,LTD.1997 PROGRAMMED©TAMSOFT1997■闘神伝2plus(THE BEST)：©TAKARA CO., LTD 1996. PROGRAMMED ©TAMSOFT1996■闘牌伝 アカギ：©福本伸行／竹書房／©MICRONET 1996■童夢の野望 ～F1 GP NIPPONの挑戦～：©1996 DOME/OZ CLUB■DOOM：DOOM™ ©1993 id Software, Inc. All rights reserved. Converted by Williams Entertainment, Inc. under license from GT Interactive Software Corp. Distributed by GT Interactive Software, Inc. id™, Doom™, the Doom logo™ and the Doom likeness™ are trademarks and the id logo® is a registered trademark of id Software, Inc. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, the Doom logo™ and the Doom likeness™ are trademarks and the id logo® is a registered trademark of id Software, Inc. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of the irrespective companies.■トゥームレイダース：©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software Inc.■トゥルー・ラブストーリー：©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory■土器王紀：©BANPRESTO 1995■ドキドキプリティリーグ：©XING/GREAT 1997 協力SSK■ときめきメモリアルSelection藤崎詩織：©1995, 1997 KONAMI■ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま：©1995, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ときめきメモリアル ～forever with you～：©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ときめきメモリアル プライベートコレクション：©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■TOTAL NBA'97：©1996 Sony Computer Entertainment Europe The NBA and team logos are trademarks and copyrighted designs of NBA properties, Inc. All rights reserved.■TOBAL No.1：©1996 スクウェア／ドリームファクトリー キャラクター：©1996 スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社■ToPoLo(トポロ)：©1996 FlipFlop■トワイライトシンドローム ～探索編／究明編～：©HUMAN 1996■トンズラくん：©PONY CANYON INC.■謎王 NAZO-OH：©1996 BANDAI VISUAL■ナムコマージャンスパローガーデン：©1995 NAMCO., LTD.■ナムコミュージアムVOL1～5：©NAMCO LTD./E■ニチブツアーケードクラシックス：©1980/1981/1983/1984/1985 Nihon Bussan Co.,Ltd.■にとうしんでん：©TAKARA CO.,LTD.1996■にゃんとワンダフル：©パンドラボックス©BANPRESTO 1996■ネオリュード：©1997 Technosoft Co.,Ltd.■NoëL：©1996 PIONEER LDC,INC.■信長の野望・覇王伝：©1996 KOEI CO.,LTD.©日光江戸村©ジャングル■バイオハザード：©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.■ハイパーオリンピック イン アトランタ：©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ハイパーソリッド闘神伝：©TAKARA CO.,LTD.1995■BASTARD!! ～虚ろなる神々の器～：©Kazushi Hagiwara ©1996 SHUEISYA ©1996 SETA CORPORATION■パズルボブル2：©TAITO CORP.1996■パチスロ完全攻略ユニバーサル公式ガイド：©NihonSyscom Co.,Ltd.©UNIVERSAL SALES Co.,Ltd.■バーチャルシミュレーション パチンコドリーム：©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET■パペットZOOピロミィ：©1996 PIONEER LDC INC.©HUMAN 1996■パラッパラッパー：©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©Rodney A. Greenblat/Interlink■はるかぜ戦隊Vフォース：©VING 1996■パワーレンジャーピンボール：©1995 Saban Entertainment, Inc.&Saban International N.V.All Rights Reserved. TM and© 1995 Toei Company., Ltd.©BANDAI 1996 Made in Japan© 1996 KAZe Co.,Ltd.■ヒロイン・ドリーム：©MAP JAPAN CO.,LTD.■FINALIST：©1996 Ocean Software Limited.Licensed from Ocean.■ファイナルファンタジーVII：©1997 スクウェア■ファイヤープロレスリングアイアンスラム'96：©HUMAN 1996■フィッシュアイズ：©PACK-IN-VIDEO CO.,LTD■PHILOSOMA：©1995 Sony Computer Entertainment Inc.■FORMULA 1：Licensed by FOCA to Fuji Television.Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS TM is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved.■ブシドーブレード：©1997 スクウェア／ライトウェイト■ぷよぷよ通 決定盤：©COMPILE■ブラッドファクトリー：©1996 Gremlin Interactive, Ltd. MCPS. All rights reserved. Trademark owened jointly by Gremlin Interactive, Ltd. and Interplay Productions in Japan.All rights reserved. Gremlin Interactive Ltd. and Interplay Productions are joint productions are joint publishers and distributors in Japan. Licensed from and developed by Gremlin Interactive, Ltd. Distributed by EAV■プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～：©Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and NINELIVES Inc.■プロロジック麻雀 牌神：©1997 スクウェア■プロ麻雀 極PLUS：©Athena 1996 ©VIDEO SYSTEM 1996 ©フジテレビ ©1996 GAPS INC/小島武夫/日本プロ麻雀連盟■ペブルビーチの波涛PLUS：©1996T＆ESOFT■ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～：©1997 Sony Computer Entertainment Inc.■ベルトロガー9：©1996 GENKI■宝魔ハンターライムSpecialCollection Vol.1,2, with Paint Maker：©1994 SILENCE/1994 XING/1994 ASMIK ©1995 SILENCE/1995 XING/1995 ASMIK ©SILENCE/ASMIK■ポエド：©1995 Any Channel Inc.©Used under license by Accolade Inc.and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT Co.,Ltd.■BOXER'S ROAD(THE BEST)：©1995 NEW■ポポロクロイス物語：©1996 Sony Computer Entertainment Inc. YOUSUKE TAMORI■ポリスノーツ：©1988.1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■マジカルドロップ：©1995 DATA EAST CORP./LICENSED FROM Copyright©1995,RUSS LTD.■マジカルホッパーズ：This product is produced under license from Crystal Dynamics.©Crystal Dynamics 1996.All Rights Reserved.Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics.©BANDAI 1997 ■マジックカーペット：©1994-1996 Bullfrog Productions,Ltd.■麻雀ステーション ～麻神～：©SUNSOFT©CHANOIR■松方弘樹のワールドフィッシング：©1996 BPS■魔法少女プリティサミー2PART1／PART2：©AIC/PIONEER LDC,INC.テレビ東京・SOFTX©AIC/PIONEER LDC,INC.・テレビ東京・SOFTX・萬年社■MYST(THE BEST)：©Software Copyright 1994.Cyan,and Sunsoft All rights reserved.■女神異聞録ペルソナ：©1996 ATLUS■めざせ！戦球王：©SEIBU KAIHATSU, INC.■METAL JACKET：©1995 PONY CANYON INC.■モータートゥーングランプリ：©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©1994 Sony Computer Entertainment Inc.■モータートゥーングランプリ2：©Sony Computer Entertainment Inc.©SUSUMU MATSUSITA COMPANY■モータルコンバット3：©1995 Midway Manufacturing Company. MORTAL KOMBAT,the DRAGON LOGO MK3 and all character names are trademark of Midway Manufacturing Company.©1995 Sony Interactive Entertainment Inc.■矢追純一極秘プロジェクト ～UFOを追え!!～：©JAPAN CLARY BUSINESS CO.,LTD ©えとせとら・アイ©SPACE LAB INC. ©THIRTIETH CO.,LTD.©ジャックポット■厄通 ～呪いのゲーム～：©IDEA FACTORY■雷電プロジェクト(THE BEST)：©1995 SEIBU KAIHATU.INC.■ライトニングレジェンド ～大悟の冒険～：©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ラブゲーム ～わいわいテニス～：©Tears IchikawaSoftware 1996/©JPTA1996/©ANCIENT 1996■ランニング・ハイ：©レックスエンタテインメント ©システムサコム■リッジレーサーレボリューション：©NAMCO CO.LTD.ALL RIGHT RESERVED.■リッジレーサー(THE BEST)：©NAMCO CO.LTD.ALL RIGHT RESERVED.■リング オブ サイアス：©1996 Athena■ルププキューブ ルプ☆さらだ：©1996 DATAM POLYSTAR／竹本泉／宙出版／Fupac■レイジレーサー：©1996 NAMCO LTD.■レイ・トレーサー：©TAITO CORP.■レイストーム：©TAITO CORP.1996■RESCUE24hours©1997 CENTRAL SYSTEMS CO.,LTD.■ロックマンバトル＆チェイス：©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.■ROBO PiT：©1995 ALTRON CORPORATION■Wipe out：©PSYGNOSIS LIMITED.1995■Wipeout XL：©1996 PSYGNOSIS LIMITED■ワイルドアームズ：©1996 Sony Computer Entertainment Inc.■ワールドスタジアムEX：©1996 NAMCO LTD.

GAME INDEX

タイトル	ページ

筆者紹介

●**安達成彦**　あだち・なるひこ
'67年生まれ。第10回ほのぼの童話館最優秀賞受賞ほか、公募荒らしで稼いだ賞金総額約百万円。現在は真面目な漫画原作者を目指しつつ、斜陽のRPG復興を画策。「ゲームシナリオやらせろ〜！」

●**我孫子武丸**　あびこ・たけまる
'62年兵庫県生まれ。作家。『8の殺人』『殺戮にいたる病』など。ゲームソフト『かまいたちの夜』の脚本も執筆。最近のお気に入りゲームはアーケードの「電車でGO！」。

●**石埜三千穂**　いしの・みちほ
'64年生まれ。カエルとコスプレ風俗をこよなく愛す。三十路を越えてからできるゲームがめっきり減った。

●**いずまちとせ**
『TVブロス』『SPA！』『GAME　SPA』『日経クリック』等でイラスト・原稿掲載、最近はフジテレビ新社屋にてイラストバナー制作等etc。「ゼビウス」「ギャラガ」にはまってしまったのが運のつき、今じゃ暇を見つけて隣のゲーセンへ。……最近思うことは、ゲームは人間関係にフィルターがかかっていいということ。

●**稲葉振一郎**　いなば・しんいちろう
'63年生まれ。社会哲学専攻、岡山大学経済学部助教授。主著『ナウシカ解説』(窓社)、『リベラリズムの臨界（仮題）』(紀伊国屋書店刊行予定)。

●**植竹貴史**　うえたけ・たかし
'72年生まれ。昔のSNKモノの格闘ゲームとあすか120%シリーズをこよなく愛するゲームマニア。元グラフィッカーという経緯を持つ。キノコ好き。ヘッドルーム所属。

●**上野彰**　うえの・あきら
'63年生まれ。公益法人シンクタンク・未来工学研究所に研究員として勤務。お堅い官庁の仕事から遊びの研究までワイドレンジに取り組む。ゲームのヒロインには必ず妻の名前を付けている(それが妻への免罪符)。関連研究：『2020年の人間と遊び　研究報告書』(95年)。

●**上野高一**　うえの・たかかず
'66年生まれ。(株)ヘッドルーム所属。既婚。趣味は映画鑑賞。高田馬場で夜毎泥酔し人間のクズになりかけていたが、奥さんの愛で見事更正。FFⅦの悪口を言う奴には鉄拳をお見舞いする快男児。

●**上野充昭**　うえの・みつあき
'71年生まれ。ライターもしくはゲームアナーキー。SCEと組んでCD－ROMマシンを作ろうと画策中。第一弾ソフトは少年冒険もの。電波系。BZM 05310@niftyserve.or.jp

●**楳本美徳**　うめもと・よしのり
'66年東京都生まれ。沖縄とバイクと富野アニメとARBを愛する謎のフリーライター。「スパロボ」目当てで手に入れたPSで「バイオハザード」と「ときメモ」にハマり、三十の誕生日をきらめき高校で迎えた過去を持つ。

●**大木凡人**　おおき・ぼんど
本名・後藤清登。TBS『街かどテレビ』、CX『アジア台風ショー』、TBSスーパーワイド『先読編集局』、NTV『晩ごはんスペシャル』他。司会、レポーター、DJとなんでも屋さん。現在テレ朝『目撃ドキュン』レギュラー出演。

●**おおひなたごう**
'68年生まれ。'91年に『ギガ！』(主婦と生活社)で漫画家デビュー。『TVブロス』『少年チャンピオン』他多数で連載中。初めて買ったテレビゲームは任天堂のブロックくずし。随分昔、親戚に貸したっきり戻ってこない。

●**貝島由美子**　かいじま・ゆみこ
兵庫県生まれ。モータースポーツライター。国内のモータースポーツを中心に、取材活動を行っている。得意分野は人物もの。インタビューやドキュメント記事などは、とくに意欲的に執筆している。

●**金井覚**　かない・さとる
'67年東京都生まれ。文筆家兼司会家。主な著書に『アイドルバビロン』(太田出版)。「初めてやったゲームっつーと、やっぱインベーダーっす。子役俳優時代、ギャラを散財した記憶があるです。当時から無駄遣いグセが強いのねん」

●**工藤ゆうすけ**　くどう・ゆうすけ
'76年東京都生まれ。昨年デビューしたばかりの若手ライター。『宝島』『裏物の本』『話題スクープ』などに執筆。自分の足でネタを探し、女子高生ネタ、街ネタ、パソコンネタを得意とする。ゲームとの出会いは、「ファミコン」と間違えて買った「スーパーカセットビジョン」。

●**後藤勝**　ごとう・まさる
'70年生まれ。本誌「このビジュアルがすごい！」担当。宝島社のゲーム専門誌『HIPPON SUPER！』の編集を経て、(株)ヘッドルーム所属のゲームライター。美術学校卒の経歴を生かし、挿し絵や4コマ漫画にも手を染めている。腸が弱い。

●**小林弘人**　こばやし・ひろと
'65年生まれ。『ワイアード』編集長。昔、小学校のクラスでゲーム機をただ一人だけ持っていた奴がいて、そいつの家でATARIの「ポン」(だったと思う)と第一種接近遭遇。

●**沢渡徹**　さわたり・とおる
'68年生まれ。DJ・翻訳業・コンピュータソフト開発・レストラン経営などを経て現職へ。趣味はマックを使ったダンス音楽やリミックスの制作。主戦機はECJのゲッターマウス。

●**椎名基樹**　しいな・もとき
'68年静岡県生まれ。著作に、『モテたくて』(光栄)。『バカはサイレンで泣く』(扶桑社)。『ノルウェーのぼろぼろのダチョウ』(扶桑社)。『ぼ森・上（嘘）』あり、買え。ダビスタⅢいまだにやってる。このゲームをすることは、俺にとって仕事がない時期の象徴なのだ。

●**しりあがり寿**　しりあがり・ことぶき
'58年静岡県生まれ。近著は『真夜中の弥次さん喜多さん』(マガジンハウス)『瀕死のエッセイスト』(角川書店)など。「ドラクエI」でゲームにのめりこんで以来、もういくつの異世界を旅しただろう。今はN64の「ゼルダ」が楽しみ。

●**高橋祐介**　たかはし・ゆうすけ
'76年生まれ。仙台南高校を卒業後、西友の品出しのバイトを経て現在に至る。その の傍若無人な俺様思想で周囲を呆れさせる、(株)ヘッドルームの殿様ライター。

●**武石和幸**　たけいし・かずゆき
'67年生まれ。(株)ヘッドルーム所属。本能で動くケダモノピュアライター。LEDの光や透明なものに、つい近未来を感じてしまう。長い物に巻かれるのも結構好き。

●**田中義厚**　たなか・よしあつ
'64年千葉県生まれ。『SPA！』『歴史群像』『プレジデント』等で執筆。根気がないので途中で投げ出したゲームは数知れず。最近ようやくプレイステーションを購入し、愛(恐)妻とともにパラッパラッパーに励む毎日。

●**玉利越**　たまり・えつ
'73年生まれ。電気通信大学中退。PC－FXを広めるために突如ライターに。(株)ヘッドルーム所属。現在はFXに愛想を尽かし、SCEの世界征服に荷担する。

●**鶴見和昭**　つるみ・かずあき
'76年埼玉県生まれ。最近有限会社を設立し、日々業務に追われつつ、ゲーム雑誌等のライ

ターをこなし、更に副職はダンサーで芸能界との怪しいコネクションを持つ謎の男として、ゲームマニア界の天皇陛下の異名を持つ黒い有名人。http://svrl.exa.co.jp/tsuru/

●**とだひでみ**
'72年生まれ。新しもの好きの父に連れられてインベーダーハウスに行ったのをきっかけに、テレビゲームにどっぷりハマった青春時代を送る。ナムコマニア。

●**長尾剛**　ながお・たけし
'62年東京都生まれ。東洋大学大学院修了。マルチメディアに強い文芸評論家。著書に『パソコン常識のワナ119番』（飛天出版）、『これが噂のC級ゲームソフトだ』（カワデ夢文庫）など。夏目漱石の研究者として有名。

●**中原昌也**　なかはら・まさや
'70年東京都生まれ。暴力温泉芸者、ヘアー・スタイリスティックス等の名義で幅広い音楽活動を展開する一方、映画評論家としても昨年出版された著書『ソドムの映画市』をきっかけに活躍し始めている。

●**成田二万哩**　なりた・にまんまいる
ゲームやマルチメディアタイトルに部分参加しつつ、散発的な文筆活動と、最近では占い師も始めるなど、八面六臂というよりデタラメな活躍を見せるパソコン周辺クリエイター。

●**のやすゆきお**
'68年生まれ。ゲームライターあるいは編集者。少年期をアフリカで過ごし、十五歳で帰国すると同時にファミコンの強烈な洗礼を受け、そのままゲームの世界に没頭。ひととおり全ジャンルをプレイするつもりでいたが、ある日昇竜拳が出せないことに気付き、若者向けゲーム雑誌の執筆を断念。現在はターニング・ポインツに所属。将来はゲーム業界ゴロになることを夢見ている。

●**原田知子**　はらだ・ともこ
'75年横浜市生まれ。イラストレーター。スピリッツ増刊号に、コギャル4コマ漫画を一本描いてます。幼い頃ゲームテーブルを一家で購入。パソコン版「ポートピア連続殺人事件」に熱中の過去アリ。いいなぁ、今のガキ。

●**ポルノ鈴木**　ぽるの・すずき
週刊ファミ通で編集者として働くかたわら、Unit DEPTH13号として各所でDEPTHパフォーマンスを行なってたりもする。クルマ、エロ、テクノの三本柱が生きる活力。実家の屋根は全部太陽電池だ。

●**政綱大介**　まさつな・だいすけ
'72年生まれ。レースゲーム全般担当。幼少の頃から車に興味を持ち、物心ついた頃にはすっかりモータースポーツの虜に。よってゲームもレースものしかやらず、作りの甘いレースゲームを見ると腹を立てる。

●**松尾スズキ**　まつお・すずき
'62年生まれ。大人計画主宰、作家、演出家、俳優。高校時代、大切にしていた切手コレクションや古銭を両替してしまう程、喫茶店のインベーダーゲームにハマった。今考えるとむなしい……。

●**松岡圭祐**　まつおか・けいすけ
『NHKスペシャル』など数多くのテレビ番組に出演、卓越した技術力と心理学に裏付けされた信憑性で注目される催眠術師。'96年サウス・インターナショナル・カウンセリング協会賞受賞。近著に『テレビもゲームも催眠術』（ジャパンミックス）他。

●**宮本太郎**　みやもと・たろう
'72年生まれ。大学時代の知人に誘われるままに、ゲーム雑誌編集者生活を始める。得意ジャンルはとくにないが、豪快な3Dアクションがプレイしたいっスねー、と思っています。

●**森伸之**　もり・のぶゆき
'61年東京都生まれ。'85年『東京女子高制服図鑑』（弓立社）刊行。以来、制服に関するイラストと文章の執筆を中心に活動。最近面白かったソフトは『闘魂烈伝2』。一方『NOëL』は、いまだデートに成功せず。

●**谷中貴志**　やなか・たかし
'74年生まれ。ゲームライター。学生時代に、プログラマーとして複数の大手メーカーの内定をとっておきながら、なぜか編集プロダクションの若手スタッフとしてこき使われる日々を送っている。名作駄作を問わず、RPGならなんでも楽しくプレイ。とくに偏執的なまでの連続プレイを得意技とする。ターニング・ポインツに所属。

●**山田健二**　やまだ・けんじ
'73年東京都生まれ。早稲田大学国文学会追放処分後、GAME-LOVERSなどのサークル活動を行う傍ら移動バー「BAR山田」を経営。中央線同盟所属。東亜プラン系の超硬派STGをこなすA級シューター。

●**山田智之**　やまだ・ともゆき
'68年千葉県生まれ。歯科技工士、バーテンダー等の経歴を持ち現在はヴェルファーレのマーケティングを担当、インターネットのコンテンツ制作も手がける。興味のあるものには常にオタクになれるタイプらしい。

別冊宝島三二五号【このゲームがすごい！　プレイステーション編】　一九九七年六月六日発行

編集長――井上裕務

編集――**三橋文夫**・近藤隆史・晝間琢磨・星野新一・富山真由美・**浅野智明**・**磯貝哲男**・**長谷川三生子**（太字は本号担当者）

編集局長――石井慎二

発行人――蓮見清一

発行所――株式会社宝島社©　〒102 東京都千代田区一番町25 電話〈営業部〉03・3234・4621〈編集部〉03・3234・3692

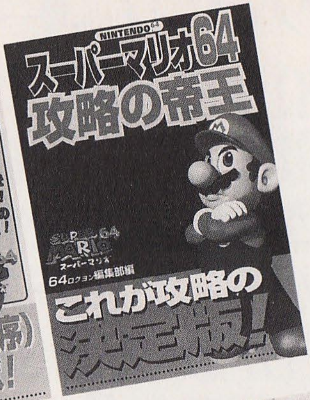
郵便振替＝00170-1-170829㈱宝島社

印刷所――東京書籍印刷株式会社　Printed in Japan

宝島社のゲーム攻略本

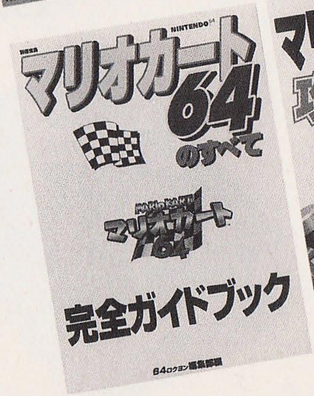


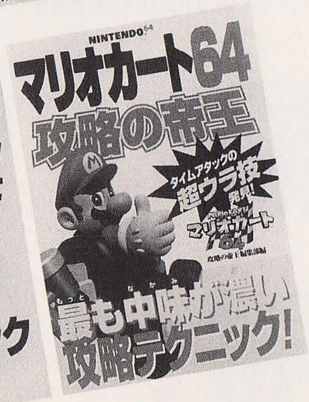












NINTENDO64
スーパーマリオ64
のすべて
〜コース別完全攻略法〜
定価:本体680円+税

NINTENDO64
スーパーマリオ64
マリオ・ザ・テクニック
〜完全攻略への最短ルート編〜
定価:本体874円+税

NINTENDO64
スーパーマリオ64
攻略の帝王
定価:本体951円+税

NINTENDO64
パイロットウイングス64
のすべて
〜完全クリアガイドブック〜
定価:本体874円+税

NINTENDO64
ウエーブレース64
のすべて
定価:本体777円+税

NINTENDO64
マリオカート64
のすべて
定価:本体680円+税

NINTENDO64
マリオカート64
攻略の帝王
定価:本体874円+税


2
84000
11
6
Perfect!


2
77000
16
7

別冊宝島三二五号　一九九七年六月六日発行　発行＝宝島社

傑作！珍作！怪作！？ このゲームがホントに面白い！

Best Game 200

ジャンル別セレクション
Best Game 100

格闘
鉄拳2・TOBAL No.1・ソウルエッジ・ストリートファイターZERO2‥‥

アクション
悪魔城ドラキュラX・パラッパラッパー・Jumping Flash!・マジカルホッパーズ‥‥‥

RPG
アークザラッド2・キングスフィールド2・ポポロクロイス物語‥‥‥

アドベンチャー
クロックタワー2・クーロンズゲート・トゥームレイダース・バイオハザード‥‥‥

レース
チョロQ 2・デストラクションダービー・FORMULA1・リッジレーサー・WipeoutXL‥‥‥

スポーツ
COOL BOADERS・拳 聖・ハイパーオリンピックインアトランタ・ワールドスタジアムEX‥‥‥

シューティング
エースコンバット・キリーク ザ ブラッド・極上パロディウスだ！・スターブレードα・ドゥーム・レイストーム‥‥‥

シミュレーション
アクアノートの休日・A.IV.evolution・GLOBAL・NOëL・ときめきメモリアル‥‥‥

パズル&テーブル
I.Q・リングオブサイアス・ぷよぷよ通 決定版・プロ麻雀 極PLUS‥‥‥

ETC
刻命館・スタジオP・ダンジョンクリエイター・DEPTH‥‥‥

知られざる名作を探す
Another100
ジャンルを問わず
さらに100タイトルをレビュー

レースゲームの真実
〈レーサー対談in鈴鹿〉
レースゲームにリアリティはあるのか？
服部尚貴×本山哲

なんてたって洋ゲーですから
〈狙い目「洋ゲー」対談〉
傑作の宝庫か、バカゲーの海か、
クソゲーの地雷源なのか？
洋ゲーの素顔が、今、明らかになる！

絶対に面白い！？ファンが薦めるこの一本
思い入れレビュー
バイオハザード、幻想水滸伝、ROBO・PIT、
パチスロ完全攻略ユニバーサル公式ガイド‥‥‥
ほか全19タイトル



9784796693158
ISBN4-7966-9315-7
1929476008305
C9476 ¥830E
雑誌65983-51
定価：本体830円＋税

郵便はがき

恐縮ですが切
手を貼ってお
出しください

102-□□

東京都千代田区一番町25

宝島社

愛読者カード係 行

キリトリ線

郵便番号 □□□-□□ ●読みにくい地名・お名前には必ずふりがなをおふりください		
フリガナ ご住所		
フリガナ お名前	年齢	性別 男・女
●ご購読雑誌名	●ご購読新聞名 ⓪朝日 ①毎日 ②読売 ③日経 ④スポーツ ⑤地方紙 ⑥その他＝	
●お買上げ書店名		
●別冊宝島を…………読んでいる(→定期で・時々)…………読んでいない		

キ
リ
ト
リ
線

●書名　別冊宝島315号　このゲームがすごい！ プレイステーション編

●本書についてのご感想およびご意見をご記入ください

小社の刊行物で
これまでにお読みのものがあれば
その書名をお書きください

●ご購入の動機

①新聞広告を見て　②雑誌広告を見て　③書評を読んで　④人からすすめられて
⑤人から贈られて　⑥書店で内容を見て　⑦小社からの案内を見て　⑧その他＝

●ご職業

⓪学生（学校名　　　　　　）①会社員　②公務員　③農林漁業　④自家営業
⑤医師　⑥自由業　⑦教員　⑧会社役員　⑨工員・店員　Ⓐ主婦　Ⓑ無職　Ⓒその他＝